PlayStation
PlayStation MAGAZINE
JUILLET 1996 • AOUT 1996
Resident Evil
Jeu de l'année !
WIPEOUT 2097
DESTRUCTION DERBY 2
MONSTER TRUCK
Tout sur les prochains jeux de course
4 démos sur le CD :
Adidas Power Soccer
Shellshock
Resident Evil
Descent
Les jeux d'aventure déboulent sur PlayStation
SPÉCIAL J.O.
5 jeux de sport passés au crible
CRASH BANDICOOT dynamite le jeu de plates-formes
T 6856 - 4 - 49,00 F-RD
NUMÉRO 4 • JUILLET 1996 - AOUT 1996 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

Gagnez un téléviseur 16/9ème en participant au grand concours ATLANTA sur 3615 USGold

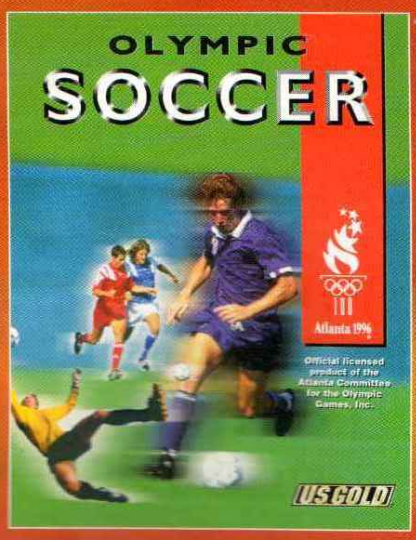
Entrez lég Olym

L'essentiel dans un jeu de football, c'est sa jouabilité. Vous pouvez avoir des effets graphiques et sonores exceptionnels, mais si la jouabilité ne suit pas, vous pouvez l'oublier !

OLYMPIC SOCCER excelle dans sa jouabilité et combine rapidité, fluidité et maniabilité pour vous offrir un plaisir de jeu inégalé.

Disponible été 96

- Affrontez les 32 meilleures équipes du monde entier.
- Participez au véritable tournoi Olympique ou jouez en mode arcade.
- 1 à 4 joueurs simultanément pour plus d'action.
- Animation en motion capture hyper-fluides.
- Moteur 3D temps réel avancé.
- 18 angles de vue jouables.
- Joueurs et objets entièrement en 3D permettant de réaliser une multitude de mouvements : Tacles, amortis, contrôles, têtes, talonnades, volées...



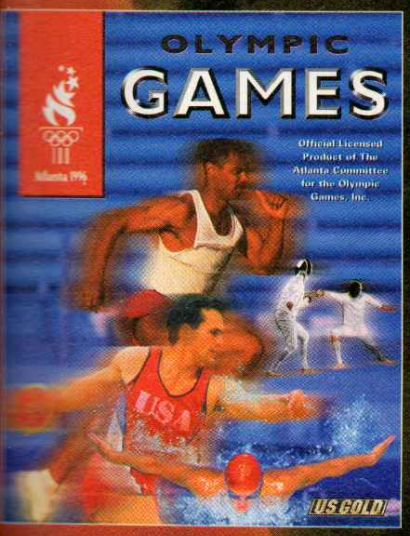
Toujours plus haut, toujours

Official Licensed Product of The Atlanta Committee for the Olympic Games, Inc.
© 1992 The Atlanta Committee for the Olympic Games (ACOG).
All Rights Reserved.© 1995 U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 0121 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Limited. All Rights Reserved. Silicon Dreams is a trademark of U.S. Gold Limited. All Rights Reserved.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
SEGA and SEGA Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.

dans la
ende
oique...

Live the Spirit

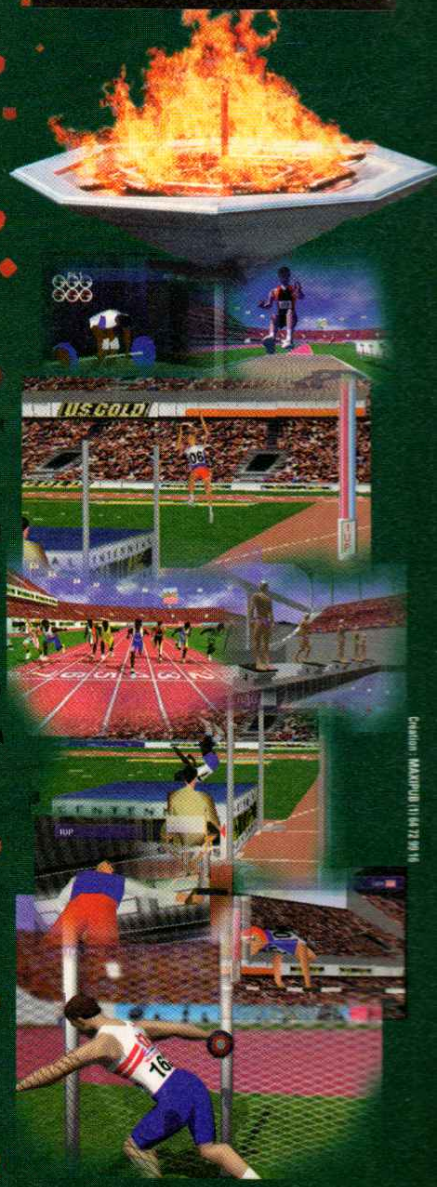
AUTHENTIC
OLYMPIC GAMES
100
Atlanta 1996
COLLECTION



Pour les hommes et les femmes du monde entier qui s'affrontent au plus haut niveau de compétition, les jeux Olympiques représentent bien plus qu'une épreuve sportive.
Les espoirs et les ambitions de plus de 10 000 athlètes seront testés jusqu'aux dernières limites pour atteindre la récompense suprême dans la lutte pour la gloire, la lutte pour l'OR !

OLYMPIC GAMES vous ouvre les portes d'Atlanta 96.

- *Le premier jeu multi-épreuves entièrement en 3D.*
- *Affrontez les meilleurs athlètes de 30 pays dans le véritable tournoi Olympique ou en mode arcade.*
- *15 épreuves Olympiques pour jouer seul ou à plusieurs.*
- *Jusqu'à 8 joueurs en réseau sur PC CD et sur consoles.*
- *Mouvements des athlètes parfaitement recréés grâce à des animations en Motion Capture.*



Distribué par CentreGold France :
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél. : (1) 41 06 96 70 - Fax: (1) 47 56 14 66
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD (2,23 f la minute)

plus vite, toujours plus fort !

US GOLD

FEED BACK

PlayStation Magazine n° 4, "Feedback 2", moteur ! Vous avez été particulièrement nombreux à nous envoyer vos questions, réflexions et suggestions peu de temps après l'annonce parue dans le précédent numéro. Sans exception ni discrimination, nous les avons toutes parcourues, scrutées et décortiquées. Étalé sur deux pages, le résultat de nos recherches suit ce petit paragraphe d'intro. La substantifique moelle (c'est de Rabelais, rassurez-vous !) de votre courrier florissant repose aujourd'hui entre vos mains. Quant aux réponses qui l'accompagnent, elles devraient satisfaire une grande majorité de sceptiques et d'inquiets. C'est somme toute la vocation de cette rubrique.

Quoi sort quand ?

(...) Je suis un fan de Dragon Ball Z, et dans le numéro 2 de PlayStation Magazine, vous parliez d'un second jeu prévu prochainement. Qu'en est-il ?
Laurent Vieil de Chauny (02).

Aurons-nous le plaisir de jouer à Command and Conquer, Warcraft II et Battle Isle, des jeux PC, sur PlayStation ? Éric.
Les jeux d'arcade Dirt Dash, Ace Driver et Alpine Racer de Namco sortiront-ils sur PlayStation ? Carlos.
Et cætera. Le tableau ci-dessous tente de résorber vos soucis premiers.

Titre du jeu	Est-il annoncé à l'étranger ?	Date de sortie en France
Dragon Ball Z 2	oui sortie au Japon	N.C
Die Hard Trilogy	oui	septembre 1996
Duke Nukem 3-D	oui	N.C.
Dark Forces	oui	septembre 1996
Rebel Assault 2	oui	novembre 1996
Ultimate MK3	oui	N.C.
Art of Fighting	non	
Samuraï Shodown 3	oui	décembre 1996
King of Fighters 95	oui sortie au Japon	décembre 1996
Command and Conquer	non	
Warcraft 2	non	
Final Fantasy 7	oui	N.C.
Burning Road	oui	septembre 1996
Dirt Dash	non	
Alpine Racer	non	
Ace Driver	non	

Ma machine à moi

Le prix de la PlayStation va-t-il baisser d'ici la rentrée, en septembre prochain ?
Vincent Gehanno de Meaux (77).
Le prix de la console de Sony vient de sensiblement baisser, puisque la PlayStation ne coûte déjà plus aujourd'hui que 1 490 francs ; ce qui, après moins d'un an d'existence, est exceptionnel. Preuve est faite que Sony pense avant tout au consommateur. Une baisse suplémentaire pourrait avoir lieu avant la fin de l'année, mais elle n'aurait pas la même ampleur. En plus, rien n'est moins sûr, donc n'attendez pas pour vous faire plaisir.

Pensez-vous que le volant sur PlayStation soit un bon investissement ?
Laurent Vieil de Chauny (02).
Si l'on en juge par le nombre d'heures passées par les testeurs devant "Ridge Racer" et sa suite avec le volant entre les mains et les pédales sous les pieds, il ne fait nul doute que cet accessoire s'avère indispensable aux amateurs de jeux de courses. D'autant qu'avec l'arrivée de "Formula One", le terme "simulation" prend toute sa signification.

J'aimerais connaître le nombre de PlayStation vendues au Japon, en Europe et aux États-Unis. Guillaume Tenet.
Il s'est vendu 3 millions de PlayStation au Japon, 800 000 en Europe dont 200 000 en France et 1,2 million aux États-Unis (Source : Sony).
La Memory Card française fonctionne-t-elle sur une console japonaise ? Yoann Renault.

Ecrivez-nous : PlayStation Magazine, Rubrique Feedback, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Le point sur le CD de Playstation magazine.

À en juger par vos lettres, le prix, la pagination et le nombre de démos proposées sur le CD semblent en préoccuper beaucoup. Les critiques sont nombreuses depuis deux mois, et nous allons nous efforcer d'expliquer le pourquoi du comment.

1 Nous sommes les seuls en France à fournir un CD de démos pour PlayStation aux acheteurs du magazine. C'est quelque chose auquel nous pensions en faisant le n°1 et que nous avons pu mettre en pratique dès le n° 2. Mais ce choix s'avère coûteux et difficile à mettre en œuvre.

2 Il est vain de comparer les CD-Rom PC aux CD de la PlayStation. La fabrication d'un CD-Rom PC ou Mac est une opération peu onéreuse. Ce format est ouvert, et n'importe qui peut, sur son micro-ordinateur domestique, faire ses propres programmes, ses démos, ses sharewares sans en référer à qui que ce soit. Lorsqu'il veut presser ses CD-Rom, il peut passer par n'importe quelle usine sans reverser de royalties (si ce n'est aux détenteurs du brevet du CD, mais il s'agit d'une somme peu importante). Les usines se livrant à une concurrence acharnée, les prix de l'opération restent très faibles.

À l'inverse, une console de jeu comme la PlayStation est un format fermé. Pour créer un jeu ou un CD de démos pour PlayStation, il faut l'accord de Sony ainsi que des kits de développement spéciaux. Par ailleurs, Sony a un droit de regard sur ce qui est fait, et peut refuser le résultat final si sa qualité ne lui semble pas adéquate. On doit en outre verser des royalties lorsqu'on met le produit en vente, et impérativement passer par l'usine de pressage maison. Monopole oblige, les prix s'en ressentent.

De même, le décalage quant au contenu tient aux différences de marché : il y a beaucoup plus de sorties sur PC que sur PlayStation, sans compter tous ces programmes gratuits ou quasi-gratuits (freewares, sharewares, patches...) qui n'ont pas leur équivalent sur PlayStation. Un magazine PC comme "Joystick" peut donc piocher dans une masse de programmes bien plus conséquente que son petit frère PlayStation Magazine.

3 Vous l'aurez compris, offrir un CD PlayStation avec chaque numéro, c'est compliqué et ça coûte cher. En outre, un magazine dédié tel que "PlayStation Magazine" ne bénéficie pas de la commission paritaire comme "Joypad" ou "Joystick" : ne traitant que d'une machine, il est assimilé à une plaquette publicitaire et paye donc plein pot sur tout. En conséquence, le mag n'est pas très épais. Nous sommes les premiers à en être désolés, mais du fait de ces surcoûts, il fallait choisir entre 132 pages sans CD à 35 francs et 100 pages avec CD à 49 francs. Le succès de "Playstation Magazine" prouve que nous n'avons pas forcément fait le mauvais choix, non ?

Quelle que soit la Memory Card en votre possession, elle fonctionne sur n'importe quelle console. En revanche, une sauvegarde effectuée à partir d'un jeu PAL ne fonctionne en aucun cas avec le même jeu dans une console NTSC, et vice versa. Sommes-nous suffisamment clairs ?

Est-il prévu une carte MPEG et un accès Internet via la PlayStation ? Ludovic Coulbois de Saint-Andelain (58).
Non, pas pour le moment. Sony dédie sa machine au jeu et exclusivement au jeu.

Quand sortira le pistolet ? A. Nonyme.
Il n'est pas prévu.

Mon mag à moi

Comment faire pour récupérer les anciens numéros ? Ho. Monyme.
Pour ce faire, il faut envoyer un petit mot à la rédaction accompagné d'un chèque du montant du ou des magazines (35 francs pour le n° 1 et 49 francs pour les numéros suivants) + 7 francs de frais de port par magazine commandé. Après réception de votre commande, sachez que le délai est de quatre à six semaines

Pourquoi ne pas inclure une rubrique consacrée aux mangas et à l'animation nippone ? Thomas Barembaum.
Il est vrai que l'animation japonaise et les jeux vidéo sont étroitement liés. Pour l'heure, notre principale préoccupation est de fournir aux détenteurs d'une PlayStation le plus d'informations possible sur leur console chérie et les jeux qui vont avec...

Pourquoi ne pas faire une rubrique cinéma comme ce fut presque le cas dans le premier numéro (voir notre article sur Johnny Mnemonic) ? François Bertrand de Marseille (13).
Dès que l'actualité ciné du moment s'y prête — à savoir la sortie d'un film dont le thème évoque l'univers des jeux vidéo et des nouvelles images — nous nous efforçons d'en parler. L'article sur "T2 3-D" dans ce numéro illustre parfaitement ces propos.

Letter of ze month

Petit rappel des faits tirés de notre précédent numéro, rubrique "Gros Plan" :
"PlayStation Magazine : J'ai l'impression que tu gardes une certaine distance par rapport aux jeux vidéo...
Smaïn : Je vais te dire : je trouve qu'il y a un énorme problème d'incommunicabilité dans les jeux vidéo. C'est une horreur... Quand tu joues seul et que tu gagnes, tu es le seul à savoir que tu as gagné..."
Réponse à Smaïn de la part de Fred, un joueur qui communique malgré tout.
"Dans le précédent «Playstation Magazine», tu (Smaïn) prétends que les jeux vidéo posent un problème d'incommunicabilité. Je ne suis pas du tout d'accord avec cette affirmation ! Je pense qu'il faut prendre plus de recul par rapport au phénomène et relativiser les choses.

(...) Pour ma part, je reste persuadé que les jeux vidéo sont une mine de richesses en tout genre, en plus d'un véritable mouvement culturel. Regarde le nombre de publications qui leur sont dédiées, par exemple !
D'autre part, les jeux vidéo sont plus fédérateurs que tu le crois. Les joueurs discutent souvent entre eux de l'actualité liée à cet univers, lorsqu'ils ne s'adonnent pas ensemble à leur passion. "The Need for Speed" d'Electronic Arts ne se joue-t-il pas à deux simultanément ? Ne peut-on jouer à quatre à "Worms" d'Ocean ?
Comment peux-tu te permettre de dénigrer autant les jeux vidéo ? Je pense sincèrement que les jeux vidéo favorisent l'échange entre les gens, entre les enfants et leurs parents et entre les joueurs eux-mêmes".
L'objectif avoué de la rubrique "Gros Plan" est de vous faire réagir suite aux propos de l'interviewé, Smaïn en l'occurrence.
«Playstation Magazine» ne se veut pas exclusivement réservé aux fanatiques de jeux vidéo sur console. Chacun a le droit de s'exprimer, surtout si son avis diffère du nôtre. Il faut définitivement casser cette image de "passionnés" que d'aucuns assimilent à celle d'"autistes", image détestable qui nous colle à la peau. À cause d'elle et des a priori non justifiés comme ceux de Smaïn, de nombreux joueurs potentiels refusent d'acheter une console et de jouer, tout simplement. Nous désirons que cela change !
De plus, nous nous sommes donné pour but de ne pas ressembler aux "autres" magazines spécialisés. Cette rubrique s'inscrit dans cette volonté marquée d'apporter un "plus" à ceux qui nous lisent. À vous de comprendre et lire les interviews sous un autre angle.

Amicalement vôtre, l'équipe de PlayStation Magazine

Édito

Internet ferait-il figure de grand méchant loup ? Le voici ici ou là affublé de tous les qualificatifs les plus incroyables. Si l'on écoutait certains gradés de l'armée - mais pour cela, il faudrait avoir du temps à perdre - voilà qu'Internet constituerait une menace mondiale. Alors, on regarde ici ou là en laissant traîner ses oreilles. La radio nous parle de trafic d'enfants - par ici, c'est pas cher - et le magazine "Newlook" étale avec ostentation le meurtre en direct "publié" sur le Net. L'ampleur du sujet effraie. Il y a quinze ans, les jeux vidéo avaient en leur temps provoqué une semblable vague de contestation. Sans doute est-ce parce qu'il est plus facile de critiquer que de comprendre. Les détracteurs des jeux ayant fait leur temps, une loi aussi injuste qu'inutile ayant été votée par de séniles politiciens ne comprenant rien à rien – surtout lorsque l'on parle de technologie ou de progrès – les jeux vidéo ont alors enfin pu devenir un loisir institutionnalisé. Peut-être fallait-il en passer par là ? Aujourd'hui, la PlayStation peut être considérée en Europe comme le fer de lance de la nouvelle génération de jeux vidéo. Avec une logithèque chaque mois plus étendue et des titres toujours plus qualitatifs, la PlayStation a su donner au jeu vidéo la dimension nécessaire pour que celui-ci puisse se dégager de son image "gnan-gnan" du jouet pour gamins attardés. Enfin, on parle de jeux vidéo comme on parlerait de sport, on discute de console comme on discuterait d'un lecteur de LD. Les jeux changent, les joueurs aussi. Exigeants avec raison, ces derniers recherchent désormais régulièrement leur dose de sensations vidéo-ludiques qu'ils trouvent parmi les titres forts de la PlayStation, qu'à chaque numéro de PlayStation Magazine nous vous indiquons. Resident Evil, WipEout 2097, Tekken 2, Disruptor et encore bien d'autres titres vont vous faire découvrir des sensations que jamais encore vous n'aviez éprouvées. Les jeux peuvent désormais se targuer de fournir détente et évasion, tension et sensations. Le chemin aura été difficile, la route est encore longue, mais les joueurs n'oublient pas quel fut leur "chemin de croix" pour enfin jouir d'un respect on ne peut plus mérité. Espérons qu'Internet, symbole d'une liberté d'expression encore bien fragile, saura suivre un semblable chemin..

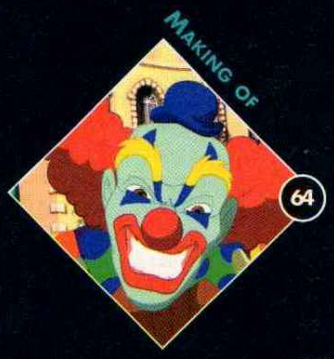
J.-F. Morisse

GÉNÉRIQUE
PlayStation **magazine N°4** Juillet 96/Août 96

Le temps des sensations PlayStation

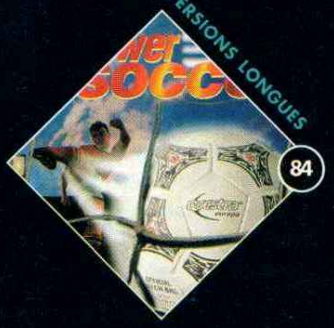
28 **Le jeu de plates-formes le plus révolutionnaire qui soit s'appelle Crash Bandicoot. Découvrez-en les facettes cachées !**

8 **13 pages de nouveautés sur les prochains titres auxquels vous pourrez bientôt jouer . Les hits de Noël avant l'heure !**



64 **Pour tout savoir sur les futurs jeux d'aventure. Des Chevaliers de Baphomet en passant par La Cité des Enfants perdus et LBA 2.**

80 **FFF. Derrière ces trois lettres se cache l'un des meilleurs groupes français. Playstation Magazine vous propose l'interview de Marco, le chanteur, fan de la PlayStation.**

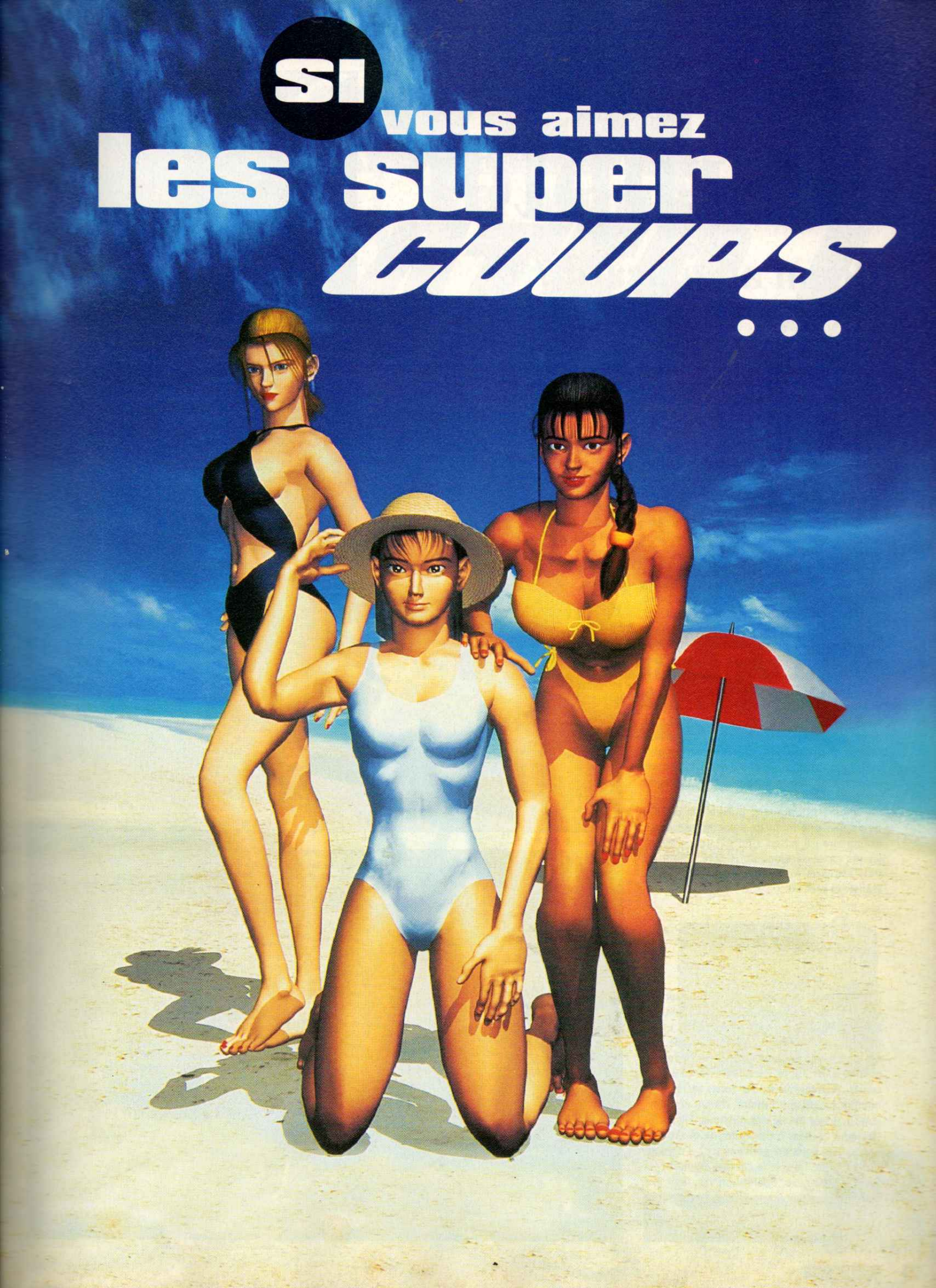


84 **6 pages d'astuces en tout ! Découvrez en avant-première le truc pour jouer avec la Dream Team dans Adidas Power Soccer.**

Abonnement 91 95
Feed back/courrier 4
Le CD de démos 94
Petites Annonces 96

Travellings

Adidas Power Soccer	34	Fade to Black	52
Olympic Games	42	NHL Power Play 96	54
International Track & Field	44	Return Fire	56
Olympic Soccer	46	Gunship 2000	58
Sampras Extreme Tennis	48	Bust-a-Move 2	60
Formula One	50	Space Hulk	62


SI
vous aimez
les super
COUPS
...

Disruptor

Doom au placard ?

par MORGAN

Après les services secrets, voici qu'arrivent les services "psioniques". C'est en tant que membre de cette force d'action que vous allez évoluer dans un monde futuriste. Les 20 décors différents répartis dans les 13 missions que compte le jeu sont très variés. Au programme : entraînement puis mise en pratique de situations critiques telles que prise d'otages, terroristes embusqués dans une usine, expédition en Antarctique ou sur la lune de Neptune, etc.

Les premières impressions du jeu sont plutôt basiques et se résumeraient en deux mots : fluidité et simplicité. Comme dans tous les jeux de ce type, le public réclame de l'action, de l'action, un peu d'action, et aussi de l'action ! En tout cas, c'est l'analyse - peut-être un peu limitée - des concepteurs de Disruptor. C'est l'une des raisons pour lesquelles le jeu est excessivement fun. Sur ce point, il est incontestable que les déplacements du personnage sont très agréables à gérer via la manette. Graphiquement, la qualité des décors, leur variété, et les effets de lumière sont très réussis. On aura par exemple des néons bleutés, des portes jaunes et grises, des écrans de terminaux verts, etc. La mise en couleur est effectivement moins déprimante que dans certains produits similaires. La largeur des couloirs est également originale, puisqu'elle permet de donner une intensité aux combats assez exemplaire ; il est en effet possible d'éviter les tirs en se décalant sur le côté, attaquer, puis esquiver à nouveau, etc. C'est assez réaliste et bien vu.

Des pouvoirs "psi" !

Les musiques, qui changent en fonction de vos actions, sont aussi un plus indéniable. Néanmoins, les niveaux assez petits et linéaires, volontairement "créés pour que l'on ne tourne pas en rond deux heures durant comme dans Doom", semblent un peu trop courts. Heureusement, des zones secrètes en nombre rehaussent l'intérêt du jeu et allongent la durée de vie des missions. Elles sont rarement cachées (pour éviter de se râper le nez sur les murs en permanence), l'objectif sera donc de trouver le chemin à emprunter pour les atteindre. Une option vraiment très sympa consiste à utiliser des pouvoirs psioniques. Six pouvoirs en tout, de la décharge mentale au drainage d'énergie, ont été ajoutés aux neuf armes de base. La variété est de mise ! Les ennemis (ceux de cette préversion du moins) ne m'ont pas tout à fait convaincu. Même s'ils ne combattent pas de façon machinale et pensent à éviter les tirs, ils sont plutôt dénués de caractère. Autre défaut majeur : aucune possibilité de mode "link" entre deux consoles ou de split d'écran n'est prévue pour le moment. Ce qui est fort regrettable.

Disruptor, à défaut d'être révolutionnaire, est tout de même un jeu qui promet. Espérons qu'il sera aussi fun que beau.

EDITEUR : Universal Studio
DISPONIBILITÉ : Décembre 96

TEKKEN 2 va vous ÉCLATER !

HIT PLAYSTATION

鉄拳 TEKKEN2™

Jamais un jeu de combat n'a été aussi canon !

La nouvelle version du meilleur jeu de combat de tous les temps sort en septembre

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT™

SONY GAME LINE : 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h / 24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

"PlayStation" et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.

namco TM et © 1996, NAMCO Ltd. Tous droits réservés.

* 2,23 F/mn TTC.

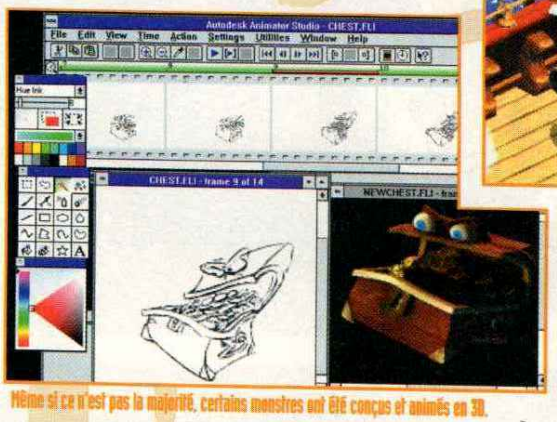
PlayStation

Spot goes to Hollywood

Le retour de la vengeance

Par Morgan

Ça y est, ils ont craqué ! Après l'énorme succès de Cool Spot, une suite a finalement été préparée. Et quelle suite ! Non contents d'avoir créé l'un des personnages les plus sympa sur console, les programmeurs de Burst ont voulu profiter pleinement des capacités de la PlayStation. Du coup, on se retrouve avec des niveaux en 3D, plus vastes et plus variés ; les séquences de transition entre chaque monde sont quant à elles entièrement réalisées en images de synthèse.
Spot, vous vous souvenez, c'est le bonhomme qui a failli être la mascotte de la célèbre boisson Seven Up, et qui l'est devenu finalement pour Fido Dido. Sa forme, calquée sur la pastille rouge de la fameuse bouteille, et les bulles pétillantes qui lui servent d'armement, en font un personnage peu commun. Cette fois, c'est suite à une malencontreuse glissade que Spot va se retrouver projeté dans un film.



Même si ce n'est pas la majorité, certains monstres ont été conçus et animés en 3D.

Un classique toujours aussi sympa !

Six thèmes hollywoodiens sont abordés dans cette version : aventure, western, pirate, horreur, jurassique et science-fiction. À travers ces différents mondes, votre mission sera de récupérer des étoiles de star (ou des stars d'étoiles !) et des "cools", bonus spéciaux pour gagner de la vie.
Les ennemis en 2D ou 3D pour certains, les Boss de fin de niveau, les puzzles (dalles, leviers, pièges, passages secrets) ainsi que les niveaux shoot'em up donnent à cette nouvelle mouture un renouveau qui n'est pas pour nous déplaire.
Une vingtaine de pistes audio mélangées à des bruitages délirants créent une atmosphère qui privilégie avant tout le fun. En conclusion, même si ce jeu reste dans l'esprit très classique des jeux de plates-formes, Spot Goes to Hollywood sera sans aucun doute un jeu vraiment sympa à surveiller du coin de l'œil.

Editeur : Virgin
Disponibilité : Octobre 1996

PARIS - ATLANTA : 7 Heures de vol... Et combien d'heures de jeu ?

INTERNATIONAL TRACK & FIELD Sortie mondiale sur Playstation le 28 Juin 1996

Le concentré de Jeux Olympiques

- 1 à 4 joueurs en simultané
- 11 disciplines officielles
- Motion Capture avec de vrais athlètes
- GamePlay très réaliste qui allie à la fois vitesse, réflexe et précision

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD™ is a trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. All rights reserved. and PLAYSTATION are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Si le cinéma connaît, ces dernières années, un certain engouement pour les «serial killers» ("Le silence des agneaux", "Seven", "Copycat"...), les jeux vidéo suivent une tendance parallèle que l'on appelle d'ores et déjà la "vague des killers 3D". Après le succès colossal des productions d'Id Software, les créateurs de Doom, d'autres éditeurs s'orientent vers cette même voie sanglante pour le plus grand bonheur des joueurs avertis. Pour la seule année 1996, on trouvera pas moins de 12 nouveaux titres en magasin. Tous à vos fusils, les «doom-like» ne vous laisseront pas indemnes !

FINAL DOOM

Editeur : Id Software/GT Interactive
Mode Link : Oui Date de sortie : N.C

L'ultime référence du killer 3D s'apprête à faire un retour fracassant sur votre PlayStation. Final Doom se présente comme le dernier volet de la saga des Doom. Pas la peine d'en espérer un nouveau après. Chez Id Software, on préfère désormais parler de Quake (voir plus loin). Dans ce second épisode PlayStation, le joueur devra mener à bien deux missions pour un total de 32 niveaux d'une aventure toujours aussi sanglante. La première, Plutonia Experiment, vous invitera à aller fermer la dernière des 7 portes des Enfers. Avant de mettre la clé dans la serrure, il faudra abattre le maître du Portail, ce qui ne sera pas une mince affaire. La seconde partie du jeu vous emmènera sur l'une des lunes de Jupiter où de mystérieux démons ont envahi une base scientifique d'humains. On ne vous fait pas un dessin, ou alors au feutre rouge - sang -, le but de la mission se passe de commentaires.

HERETIC

Editeur : Id Software/GT Interactive
Mode link : Oui Date de sortie : N.C

Après le colossal succès de Doom à travers le monde, Id Software décidait d'offrir à son public de possesseurs PC une variante de son best seller. Avec Heretic - développé en fait par Raven Soft et non Id - le joueur se retrouve plongé en plein Moyen Age, où l'attend le sorcier maléfique D'Sparil. Très similaire à Doom, Heretic offre néanmoins de nouvelles armes ainsi que la possibilité d'utiliser des sortilèges. Parmi les meilleurs, citons le sort de vol, d'invisibilité, de vitesse ou encore celui qui permet au joueur/magicien de transformer son ennemi en poulet... Alors qu'une suite (un add on) vient tout juste de sortir pour la version PC, on espère que la version d'Heretic PlayStation combinera les deux volets afin de dépasser, tout comme Doom Collector, les 50 niveaux.

HEXEN

Editeur : Id Software/ GT Interactive
Mode link : Oui
Date de sortie : N.C

Dernier-né des laboratoires d'Id Software, Hexen se présente en quelque sorte comme la suite d'Heretic. Si les graphismes sont toujours les mêmes - le moteur 3D n'a en effet pas changé depuis Doom - le jeu ajoute quelques plus. Il est désormais possible d'incarner trois classes différentes (magicien, clerc, guerrier), les effets des sorts varient en fonction de la classe et l'arme ultime se compose de plusieurs parties à réunir. Ajoutez à cela des niveaux complètement tordus dans lesquels on ne cesse de faire des allers-retours et vous obtiendrez un jeu très riche, amusant, où la transformation en poulet cède la place à celle en cochon ! Espérons seulement que le jeu sortira comme prévu en 96 et non pas l'année d'après.

Natural Bo

12 nouveaux killers 3D en magasin pour 96!

QUAKE

Editeur : Id Software/ GT Interactive
Mode link : Oui Date de sortie : 1997

Alors que les possesseurs de PC attendent toujours la version définitive de Quake, la PlayStation devrait elle aussi recevoir la toute dernière production de chez Id Soft avant la fin de l'année (on est un peu sceptique quant au délai). Tout comme Heretic, l'univers est celui de l'heroic fantasy, et le joueur cavale dans des niveaux gigantesques pour y faire un carton. L'accent a été mis sur le jeu à plusieurs, et la version link PlayStation devrait pour cette raison être passionnante.

La S.-F., le Moyen Age, l'Égypte antique... tous les décors sont bons pour tuer.

PO'ED

Editeur : Time Warner Interactive
Mode link : Non
Date de sortie : Disponible

Disponible en magasin au moment où vous lirez ces lignes, Po'Ed fait partie de ces jeux qui ont l'immense mérite de ne pas être inoubliables. Dans ce Killer 3D, on se bat à coups de hachoir ou de poêle à frire. La dérision oui, mais avec un brin de talent s'il vous plaît. On croirait par moment regarder "Les grosses têtes". Autant dire que dans le genre référence du comique de bon goût, on fait mieux. Originalité, réalisation et humour n'arrivent pas à la cheville d'un Doom. Po'Ed ne restera pas dans les annales.

DUKE NUKEM 3D

Editeur : Williams
Mode link : Probablement Date de sortie : N.C

Le jeu événement de l'année 96 sur PC. Duke 3D pourrait a priori sembler bien similaire à Doom. Pourtant, les développeurs de ce titre ont su ajouter une quantité incroyable de détails qui font de ce jeu un titre aussi drôle que passionnant. On rencontre les ennemis dans des lieux incongrus (toilettes, cinéma, boîtes de nuit...), ou bien encore les décors fourmillent de détails amusants (miroir, strip-teaseuses qui explosent, traces de pas ensanglantés). Sur terre, dans les airs et sous l'eau, Duke fait partager son humour ravageur aux aliens du coin. Sanglant - au second degré - et amusant, Duke Nukem ne devrait pas passer inaperçu. Apprêtez-vous à mourir... de rire.

DARK FORCES

Editeur : Lucas Arts
Mode link : Non Date de sortie : Eté 96

Fans de la "Guerre des étoiles", ce jeu est fait pour vous. Alors que le second volet de Dark Forces arrive sur PC, le premier du nom débarquera avant la fin de l'année sur PlayStation. Épisode inédit de la saga de Lucas, Dark Forces invite le joueur à rejoindre les rebelles et à mener pour eux une série de missions plus périlleuses les unes que les autres. Dark Forces est sans aucun doute le killer 3D qui représente le challenge le plus ardu. Les niveaux sont gigantesques, les missions très variées (s'échapper d'une base, retrouver un prisonnier, détruire une installation de l'Empire...), et les moyens de mourir on ne peut plus variés. Ajoutez à cela tout l'univers "Star Wars", et vous obtiendrez un titre très fort disponible avant la fin de l'année.

ALIEN TRILOGY

Editeur : Acclaim
Mode link : Non Date de sortie : Disponible

On vous reparle brièvement de ce killer 3D à l'atmosphère unique. Fans de Sigourney, les aliens attaquent, soyez prêts à relever le défi ! Trois missions différentes reprennent ici les temps forts des trois volets de la saga cinématographique. Dommage que les ennemis ne soient pas plus variés et que les niveaux ne soient pas plus torturés, on aurait pu y rester de longs moments (voir le "Travelling" dans notre précédent numéro).

n Players

EXHUMED

Editeur : BMG Interactive
Mode link : Non Date de sortie : Début 97

L'Égypte antique sert ici de décor à ce Killer 3D qui ne manque pas de pêche. Il s'agit cette fois de traverser des niveaux qui ressemblent à s'y méprendre à une pyramide égyptienne. Le but du jeu est simple : avancer en tirant et se défaire des nombreux ennemis qui surgiront de part et d'autre. Classique, ce jeu demeure quand même intéressant, pour peu que la difficulté soit au rendez-vous, et que la beauté des décors nous fassent rêver ! On vous en reparle plus en détail dans notre prochain numéro.

TENKA

Editeur : Psygnosis
Mode link : N.C.
Date de sortie : 1997

Psygnosis, à qui l'on doit des jeux comme WipEout 2097, Destruction Derby et Discworld, s'essaye à un genre nouveau avec Tenka. Killer 3D comme il en existe déjà, Tenka devrait toutefois bénéficier de l'inégalable savoir-faire de Psygnosis au niveau de la réalisation. Présenté pour la première fois en mai dernier à Los Angeles lors de l'E3, Tenka a su impressionner par son caractère violent et techniquement réussi. Nous n'en savons à l'heure actuelle pas plus sur ce jeu, qui n'en demeure pas moins très attendu.

DAWN OF DARKNESS

Editeur : Ocean
Mode link : Oui Date de sortie : fin 96

Les zombies de George Romero débarquent sur votre PlayStation. C'est ce que l'on pourrait croire en regardant ce titre développé par la société Ocean. Dans ce jeu, des centaines de zombies ont recouvert la planète et chargent une équipe de choc de les faire disparaître. L'originalité du jeu tient dans le fait que, pour une fois, vous ne serez pas seul. En effet, plusieurs autres soldats peuvent vous accompagner. À vous de les aider pour qu'ils ne meurent pas trop vite. Cette fois, c'est en équipe que vous descendrez en enfer.

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

IMPORTANT : LA GARANTIE MICROMANIA !
Si vous avez acheté chez Micromania une PlayStation depuis le 1er mars 96 à un prix supérieur à 1490 F, passez avec votre preuve d'achat dans votre Micromania pour bénéficier d'une offre spéciale !!

La PlayStation + 1 Manette 1490 F

Nous voilà aux Jeux d'Atlanta ! US Gold sort le plus beau jeu multi-sports de l'année, d'une qualité et d'une conception 3D hors du commun. Il vous faudra participer à plus de 15 disciplines et y exceller pour parvenir sur la plus haute marche de ces Olympiades d'été.

NEW

Le catalogue PlayStation n°3
24 pages tout en couleurs, disponible chez Micromania !!

NEW

Entrez dans l'arène olympique du football avec cette nouvelle simulation. D'une réalisation en 3D, Motion Capture et d'une fluidité [illegible] certante, ce jeu ravira tous les amoureux du ballon rond. De [illegible] joueurs.

NEW

TOH SHIN DEN 2

Des zooms et une 3D hallucinants, de nouveaux décors, de nouveaux combattants, de nouvelles armes et de nouveaux boss ! Voilà ce que vous allez affronter dans ce superbe jeu.

RESIDENT EVIL

NEW

Un fantastique jeu d'aventure action réalisé par Capcom : des araignées titanesques, des zombies cannibales, des têtes qui explosent ! Une action ininterrompue dans un jeu d'aventure palpitant !

Dragon Ball Z

Un nouvel épisode réalisé spécialement pour la 32 bits : un jeu de baston en 3D plein de nouveautés retraçant l'histoire des mangas du n° 18 à la fin ! Incontournable !!

NEW

HIT

adidas power Soccer

Plus de 75 équipes européennes, une réalisation 3D époustoufflante grâce à la Motion Capture. Voici qu'arrive la meilleure simulation de football jamais réalisée !

2 MICROMANIA POUR L'ÉTÉ !!

MICROMANIA GRAND VAR
Centre Commercial Grand Var
83160 La Valette-du-Var
Tél. 94 75 32 30

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Commercial Belle Epine
Niveau Bas - 94320 Thiais

Éprouvez les véritables sensations de pilote avec le Madcatz

- Véritable volant analogique
- 8 boutons digitaux
- Pédales d'accélérateur et de frein analogiques
- Levier de vitesse digital 2 positions
- Pad 8 positions
- 4 ventouses de fixation

RIDGE RACER REVOLUTION

HIT

De nouveaux circuits, une plus grande fluidité et surtout la possibilité de jouer à deux ! Ce jeu est tout simplement devenu démoniaque.

2 NOUVEAUX MICROMANIA POUR L'ÉTÉ !

FADE TO BLACK

NEW

Un jeu d'action intense proposé par Electronic Arts. Vous aurez des pièges à déjouer, des énigmes à résoudre, des techniques à développer, des personnages à rencontrer ; beaucoup de fusillades et de sabotages sont au rendez-vous !!

MICROMANIA GRAND VAR
Centre Commercial Grand Var
83160 La Valette-du-Var
Tél. 94 75 32 30

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Commercial Belle Epine
Niveau Bas - 94320 Thiais

DARK STALKER

Dragon punch, boule de feu, hélicoptère, des furies réalisables combinées ... Ce jeu de combat en 3 D réalisé par Capcom est une merveille !!!

NEW

HIT

Le nouveau Street Fighter sur 32 bits vous apporte des nouveautés réelles qui vont surprendre les meilleurs spécialistes du titre. A découvrir de toute urgence !!

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

MICROMANIA TOULON GRAND VAR
Centre Commercial Grand Var
Tél. 94 75 32 30
83160 La Valette-du-Var
NEW

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Epine
Niveau bas - 94320 Thiais
Métro Villejuif terminus - Bus 185/285
RER C Choisy - Bus TVM Belle Épine
NEW

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000
Rez-de-chaussée - Tél. 93 14 61 47
06700 Saint-Laurent-duVar
NEW

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone
Niveau haut - Tél. 67 20 14 57
34000 Montpellier
NEW

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. **45 08 15 78**

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes — Ouvert tous les dimanches
5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. **40 15 93 10**
LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA EVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. **60 77 74 02**

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. **69 29 04 99**

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense
Tél. **47 73 53 23**

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Ouvert tous les dimanches
Galerie des Champs
84, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5
RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. **42 56 04 13**

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. **48 65 35 39**

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. **45 49 07 07**

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. **48 54 73 07**

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy
Tél. **34 65 32 91**

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. **88 32 60 70**

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. **78 60 78 82**

MICROMANIA NICE ETOILE
Centre Commercial Nice-Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. **93 62 01 14**

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. **20 05 57 58**

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. **20 55 72 72**

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

*Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 31 août 96.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage — ATTENTION ! Consoles **60 F**	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ — **Total à payer =**	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Tél. ..... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration __/__
Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement — N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

Commandez par tél. 92 94 36 0
OUVERT DE 9H à 19H30

Zik

Deuxième édition de notre rendez-vous musical dans Playstation Magazine.

Mix-Up Vol 1 Takkyu Ishino

(Dance Pool)

C'est au Japon qu'est revenu l'honneur d'ouvrir la nouvelle collection Mix-Up du label "Dance Pool", et c'est Takkyu Ishino qui a mis les mains aux platines. DJ techno japonais en pleine ascension, Takkyu mixe surtout des titres venus des States, mais avec une touche orientale qui n'est pas sans nous titiller agréablement. Un peu de fraîcheur dans notre scène techno, qui sombre bien souvent dans une facilité épuisante.

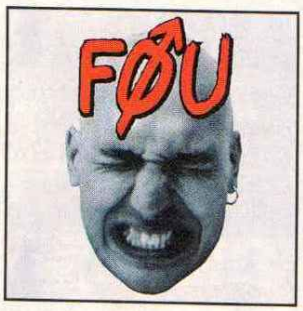
Oscillants entre des beats "acid" et lorgnant vers la House pure sur d'autres titres, Takkyu Ishimo sait varier les plaisirs et fait monter la pression habilement. Vingt titres mixés-enchaînés sur cet album enregistré dans des conditions de Live ; et une jaquette qui réjouira les fans de packaging Jap.

Mix Up Vol 2

est également sorti, et c'est Jeff Mills, DJ de Detroit, qui l'a enregistré live au Liquid Room à Tokyo. Trois platines simultanément pour des mixes sauvages qui enchaînent les titres au rythme d'un par minute. Délicieusement rapide, avec des beats lourds et teintés de sons industriels.

Fou

(Emi)



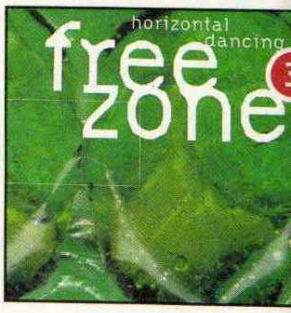
Avec un nom pareil, comment voulez-vous être pris au sérieux ?

Fou n'est pas seulement le nom de groupe que s'est donné Christophe Meyer, qui signe paroles et musiques, mais également le thème principal de l'album éponyme. "J'ai perdu la raison" et "On me dit fou" sont là pour le confirmer.

Textes en français, rythmiques rock et guitares qui flirtent joyeusement avec leurs copines distos : Fou est agité. On lui connaît des compatriotes (des Suisses) plus calmes.

À noter également la reprise de "Vivre ou survivre" de Daniel Balavoine (!), façon Fou, donc nettement speedé par rapport à l'original.

Free Zone 3 «Horizontal Dancing»



(Sony/Small)

"Dancer", c'est plutôt crevant. La techno, tout ça, c'est sympa, mais nom de Dieu, qu'est-ce que ça peut fatiguer ! Le troisième volume de la collection Free Zone vient à l'aide des fainéants amateurs de techno en leur proposant de "'dancer' à l'horizontale".

Beats pas trop speed, sons planants ne manquant pas d'effets électroniques qui partent dans tous les sens, Free Zone 3 a tout pour calmer les esprits. Au plus, on agitera gentiment un cheveu, un cil, on battra le rythme au pied, si vraiment on se sent énervé.

Des grands noms sont présents sur cette compilation. Des artistes qui ont délaissé pour un instant leurs diverses casquettes pour se prêter au jeu de l'"horizontal dancing". Ainsi on retrouve des DJ de techno allemande habitués à taper plus fort, des Ricains de Detroit ou de joyeux londoniens qui abandonnent la Jungle le temps d'un titre.

De Carl Craig à Josh Wink en passant par l'inévitable Howie B, ce double CD regroupe 23 titres et est vraiment très riche.

EN BREF-EN BREF-EN BREF-EN BREF

Odelay, nouvel album de **Beck**, le plus grand génie ricain contemporain, est sorti. À ne manquer sous aucun prétexte.

L'album live de **Polnareff** est sorti et cartonne en tête des charts de la Fnac. On se demande pourquoi, vraiment !

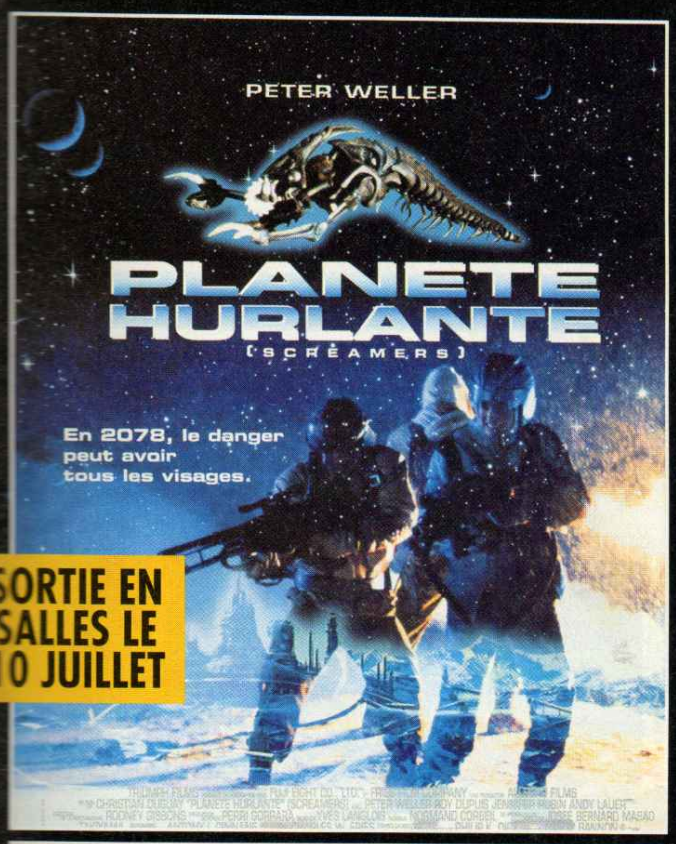
Saint Etienne ressort Tiger Bay, cette fois enrichi de 3 inédits. De la pop expérimentale à des relents de dance non décérébrée.

Un album live de **Nirvana** est prévu pour septembre. Avec tous les pirates qui traînent déjà, il était temps.

Si vous n'avez toujours pas la B.O. de **Dead Man Walking**, il est toujours temps de foncer pour vous la procurer.

Jouez avec le film Planète Hurlante

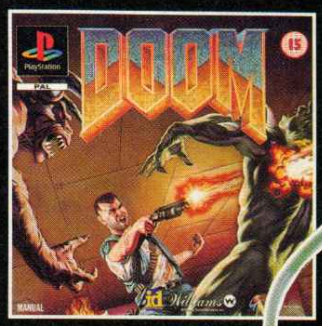
Pour fêter la sortie de «Planète hurlante», un film de S.-F. qui va vous éclater et vous emmener dans une galaxie proche de la Dimension PlayStation, Columbia vous offre



SORTIE EN SALLES LE 10 JUILLET

Distribué par Columbia TriStar Films (France) S.A.

Une PlayStation et 10 jeux Doom



Pour les gagner, rien de plus simple, il suffit de répondre aux questions suivantes :

- 1/ Quel est l'auteur de la nouvelle dont est tiré «Planète hurlante» ?
  Ray Bradbury
  Michael Crichton
  Philip K. Dick
- 2/ Quel est le titre américain de cette nouvelle ?
  Screamers
  Second Variety
  New Life
- 3/ Citez deux films de la filmographie de Peter Weller :
  Robocop
  True Lies
  Spycraft
- 4/ Citez le titre d'un film réalisé par Christian Duguay avant «Planète hurlante» :
  Robocop II
  Scanners II
  Le flic de Beverly Hills II

1er PRIX : Une PlayStation avec le jeu Doom

DU 2e au 10e PRIX : Un jeu Doom

Vos réponses doivent être retournées sur carte postale au plus tard le 31 août 1996 à minuit (le cachet de la Poste faisant foi) à l'adresse suivante :
PLAYSTATION MAGAZINE - CONCOURS «PLANETE HURLANTE»
21, rue Gambetta, Cedex 10572 Marigny le Châtel.
En cas d'ex aequo, un tirage au sort départagera les bonnes réponses.

REGLEMENT :
Règlement déposé auprès de Maître Bruneel, huissier de justice, et disponible sur simple demande à : PlayStation Magazine, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Timbre remboursé au tarif lent en vigueur.

Trash it

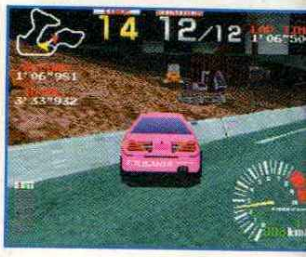
Editeur : Warner Interactive

Un jeu qui va tout casser !

Vous incarnez Jack Hammer, un gros ouvrier qui ne fait qu'une chose de sa vie : manier un énorme marteau. Le but du jeu est alors clair, net et précis : dire à Jack de tout casser ! Ne cherchez pas de la délicatesse, car avec ses 100 niveaux de destruction anarchique, Trash It ne propose que de l'action pour maniaques en mal de vandalisme. Le scénario parle vaguement d'un Dr MoonBeam qu'il faut aller dénicher... mais on le sait, nous, ce qu'il faut faire : foncer et frapper !

Des jeux "budgets" pour PlayStation

La nouvelle vient tout juste de tomber sur les téléscripteurs japonais. Les prix de certains jeux PlayStation baisseront très prochainement de manière plus que significative. Au Japon, une nouvelle gamme de jeux baptisée "PlayStation the Best" composée de quatre titres au départ (Ridge Racer, Raiden Project, King Field's II et Arc the Lad) sera, dès le mois de juillet, commercialisée au prix de 2800 yens soit environ 150 francs - au lieu des 5800 yens habituels -. Air Combat, Toshinden 2 et Boxer's Road suivront dans la foulée, toujours au Japon. Si l'on en croit l'hebdomadaire anglais CTW, on peut s'attendre à voir débarquer une collection similaire en Europe d'ici la fin de l'année. A PlayStation Magazine, on est impatient de voir ça !



Rock'n roll racing II

Editeur : Interplay

Rock around the clock !

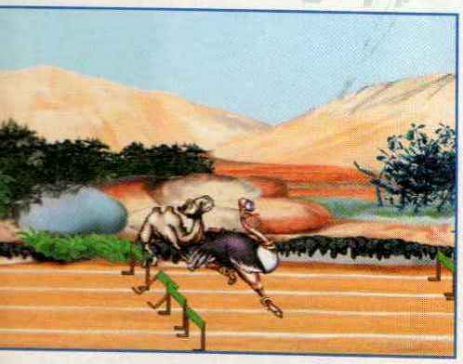
Tous les amateurs de courses et d'arcade sont d'accords sur le fait qu Rock'n Roll Racing est un excellent jeu 16 bits. Les musiques sont hea vy, les décors musclés et le jeu à deux passionnant. On y contrôle de petits bolides armés qui font la course sur des parcours semés d mines. À mi-chemin entre la course et le shoot-them-up, ce jeu peu être joué à deux avec un écran splitté horizontalement. Déjà présent il y a plus d'un an, la suite sur PlayStation est aujourd'hui en cours d finalisation avec ses 32 niveaux et ses 6 voitures.

Wild Animalympics

Editeur : Titus

Quelle bonne idée !

Une simulation de Jeux olympiques. On en manquait, il est vrai. Quoique cette version développée par les Français de Titus sorte un peu des sentiers battus. Imaginez par exemple un 110 mètres haies dont les participants sont une autruche, un dromadaire ou encore une girafe ? Les 11 épreuves proposées mettent en scène 22 animaux qui vont tenter de battre les records officiels (ceux des humains). Le jeu s'annonce très original, avec des pistes de 100 mètres en pleine savane et des crocodiles participant au 100 mètres nage libre. Le jeu prévu jusqu'à quatre participants sortira fin juin.



Rushes

Micro Machines 3 est en cours de finition chez Codemasters. Les développeurs fous ont réussi l'impossible : un jeu tout en 3D polygonale mais très simple et jouable.

Tunnel B1

Editeur : Océan

Le bout du tunnel

Fans de sensations fortes et de graphismes high-tech, affutez vos manettes pour la rentrée prochaine... Ocean nous prépare un jeu qui ressemble à WipEout dans son design et ses graphismes, mais qui n'est pas une course de bolides à proprement dit. Il s'agit d'un jeu dans lequel vous pilotez des engins dans des dédales de couloirs immenses et truffés d'ennemis. Le but du jeu est de trouver la sortie. Ce jeu, qui paraît simple, est trompeur : on s'en aperçoit quand on se retrouve coincé 200 mètres sous terre. Le moteur 3D est puissant, et l'animation s'annonce à la hauteur des graphismes des lieux traversés.

Rushes

Sony serait sur le point de sortir des lunettes de réalité virtuelle grand public permettant de regarder des vidéos et de jouer sur PlayStation. Le Glasstron PLM-50 est muni de deux écrans LCD et coûterait entre 4 000 et 5 000 francs.

Hard Boiled

Editeur : GTE

Dur, dur !

Les jeux basés sur l'univers cyberpunk ne sont pas encore légion sur PlayStation, et c'est bien dommage. Heureusement, GTE est en train d'adapter une BD ultra-violente sortie aux éditions Dark Horse, qui a tout de l'œuvre cyberpunk. Vous êtes dans la peau de Nixon, pas le président américain mais un androïde au comportement dangereusement aléatoire. Vous devez suivre le héros pendant 24 heures de sa vie mouvementée. Le jeu est une course de bolides à la Mad Max, qui s'inspire outrageusement de WipEout.

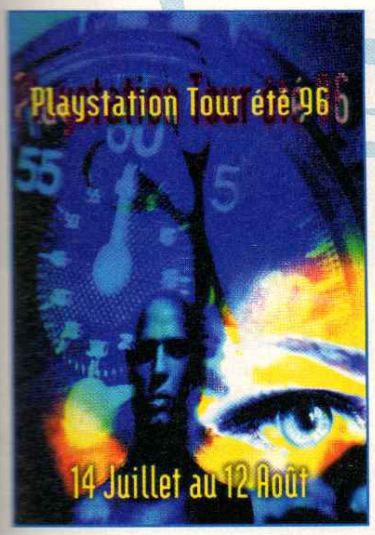
Playstation Tour

Tournée d'été PlayStation
Les gars, c'est ma tournée !

Une fois encore, la PlayStation et son cortège de nouveautés partent à l'assaut des plages, ou plus exactement des boîtes de nuit qui les jouxtent. Du 14 juillet au 12 août prochain, vos journées risquent d'être chargées :

11 h : réveil, douche, petit-déj.
12 h : petit tour, histoire de voir si la journée sera ensoleillée
13 h : déjeuner pas trop lourd pour aller à la plage
14 h : plage, ballon, eau, bronzette, drague, râteau, eau, ballon, plage
18 h : repas consistant afin de tenir le coup, la nuit risque d'être longue...
22 h : petit tour en boîte pour danser, rigoler et découvrir le PlayStation Space !

Le PlayStation Space se proposera de vous faire gagner des T-Shirts, des casquettes... mais aussi de vous faire découvrir les hits de la PlayStation. D'autres surprises vous attendent sur place. Tous à vos calendriers, voici les dates de la tournée d'été 96 :



14/07 Guérande à "La Grange"
15/07 Carnac aux "Chandelles"
16/07 Oléron à l'"Hypermarché"
19/07 Pessac au "Pacha"
20/07 Mérignac au "Macumba"
21/07 Biscarosse au "Saphi"
24/07 Canet au "Taka Club"
25/07 Argeles au "Playa"
27/07 Lattes au "Nitropolio"
28/07 Cap D'Agde au "Bora-Bora"
30/07 Barcares au "Marina Atlantique"
31/07 Cap D'Adge à l'"Amnésia"
02/08 Lattes à la "Notte"
03/08 Roche Fort du Gard au "Schlomes"
04/08 La Grande Motte à la "Féline"
07/08 St Cyr S/Mer au "Privé"
08/08 Sainte Maxime au "Club St-Hilaire"
09/08 Antibes au "Voom Voom"
10/08 à Nice au "Studio"
12/08 à Cannes au "Stadium"

Herc's Adventure

Editeur : Lucas Arts

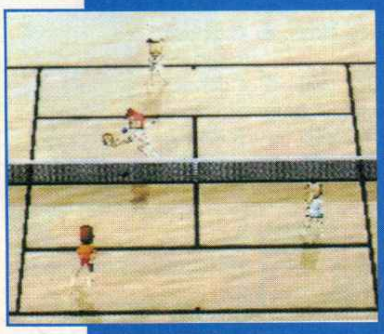
Dessin animé interactif ?

Lucas Arts nous prépare un titre bien original à mi-chemin entre l'aventure et l'action. Vous y dirigez trois personnages : Hercule qui est super-musclé, Atlanta qui boit du soda et qui est très rapide et enfin Jason qui possède un glaive magique... Le jeu se déroule pendant les années fastes de la Grèce antique. Les trois mortels que l'on contrôle sont chargés d'aller récupérer Persiphanie, la déesse du printemps, qui a été kidnappée par Hades le dieu des souterrains. Quarante mondes différents pour des graphismes fins et des animations cartoonesques. Prévu fin 96.

Smash Court Tennis

Editeur : Namco

Vous vous rappelez de Super Family Tennis sur Super Nintendo ? Eh bien, on retrouve tous les délires de l'original dans un jeu simple, maniable et extrêmement "fun" . Point de 3D polygonale, certes, mais des graphismes mignons, des terrains dans des endroits incongrus comme une plage ou près d'un ruisseau, et la possibiltié de jouer à quatre en même temps. Smash Court est en effet délibérément axé sur le style arcade nippon. On l'attend avec impatience!



Le NOIR est un ETAT D'ESPRIT

Blazing Dragons

Editeur : Crystal Dynamics

Monty doigt me dit que...

Terry Jones, l'un des inoubliables pères fondateurs des célèbres "Monty Python", est aussi créateur de jeux vidéo. La preuve ? Ce Blazing Dragons que nous propose Crystal Dynamics, et doté d'un humour tout ce qu'il y a de plus "british". Ce jeu d'aventure vous présente des personnages hauts en couleur et animés à la façon "cartoon". On clique là où il faut, et on résout des énigmes. Ce titre semble avant tout réservé aux plus jeunes...

Hannah Barbera

Editeur : Océan

"Hannah, je m'appelle Hannah..."

Ocean possède les droits des personnages de cartoons comme les "Flintstones", "Scoobidoo", bref tout ce qui traîne dans les dessins animés Hannah Barbera. Le premier jeu à sortir dans cet univers pour nostalgiques des "Visiteurs du mercredi" est très proche des jeux d'aventures Sierra sur PC. Dans un univers de cartoons, vous dirigez Fred Flintstones qui doit retrouver toutes les voix des habitants du monde de Barbera prises en otage par Satanas. Encore un truc qu'on aurait pas pu inventer nous-mêmes ! Les personnages apparaissent comme dans un dessin animé, et le jeu s'annonce vraiment très beau et original sur PlayStation.

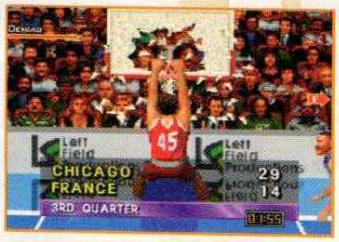
Rushes

Overtime Sports, une nouvelle compagnie américaine appartenant à Disney, a malheureusement abandonné son projet d'adapter sur PlayStation son ABC's Monday Night Football, une simulation de foot américain, qu'elle est en train de terminer sur PC.

Slam'n Jam 96

Editeur : Crystal Dynamix/ BMG

Après le football, le basket-ball est sans aucun doute le sport le plus représenté sur PlayStation. Après les Total NBA'96 (Sony), NBA Live'96 (E.A.) ou encore NBA in the Zone (Konami), c'est au tour de l'éditeur américain Crystal Dynamix de s'essayer au genre. Jouant aussi la carte de la "licence qui attire le client", Crystal a associé à son jeu deux des plus grandes stars du basket US, à savoir Kareem Abdul-Jabbar et Earvin "Magic" Johnson. Une chance, ce dernier est revenu sur les terrains depuis peu ! Dommage que Slam'n Jam arrive aussi tardivement ! Mais les accros du basket pourront néanmoins trouver cette nouvelle production en magasin, au moment où ils liront ces lignes.



Rushes

Nous vous annoncions, dans notre dernier numéro, la sortie d'un jeu de baston en 3D chez Square Soft pour les vacances, Tobal N°1. On trouvera une démo jouable de Final Fantasy VII (prévu sur deux CD pour Noël) sur le CD de Tobal. Bonne nouvelle pour les Japonais, non ?

Andretti Racing 97

Editeur : Electronic Arts

Histoire de famille

Chez les Andretti, la course automobile est une véritable raison d'être. Pour un peu, on penserait qu'un gène de la vitesse se transmet au sein de leur communauté ! Avec ce nouveau titre de jeu de voitures, dont la vedette est qui vous savez, Electronic Arts nous propose de piloter des voitures Indycar ou des stock-car, aussi bien seul qu'à deux (link ou écran splitté) sur le même écran, ou bien à quatre en même temps en "splitté-linké" ! Quelque part, ce titre constitue une surprise étant donné la bonne tenue du jeu par rapport à certaines rumeurs. C'est fluide, maniable, plein d'options, et c'est pour bientôt !

Joypad d'été, le plein de nouveautés

Nos amis et confrères de Joypad nous ont concocté un numéro double d'été qui vaut le détour. Si nous vous en parlons, c'est que Joypad présente dans ce numéro les dernières sorties PlayStation japonaises ! Ainsi les jeux comme Samurai Spirit, Deep Sea Adventures, Macross VF-X, DBZ2 (un Battle Arena Toshinden vraiment pas comme les autres) n'auront pour vous plus aucun secret. Et comme si ça ne suffisait pas, Joypad offre à ses lecteurs 18 pages en exclusivité du manga Mother Sarah, ainsi qu'une carte de collection X-Files, Aux frontière du réel. Et nous, à PlayStation Magazine, on aime Mulder et Sculey, alors...

Penny Racer

Editeur : Takara

Parler de l'éditeur japonais Takara, c'est presque implicitement faire allusion à la série des Battle Arena Toshinden. Pourtant, la toute dernière production de Takara n'a en fait aucun rapport avec le célèbre jeu de combat. Il ne s'agit ni plus ni moins que d'une course de voitures. Rien à voir avec Ridge Racer ou bien Formula One. Ici, dans Penny Racer, on ne se prend pas au sérieux, et les véhicules au look d'Austin mini filent à toute allure sur des circuits complètement tordus. Volontairement loufoque, Penny Racer plonge le pilote dans un univers en 3D temps réel qui n'est pas sans rappeler celui des "Fous du volant" (vous vous souvenez de Diabolo et Satanas ?). Si la folie vous guette, Penny Racer ne devrait rien arranger. On peut être impatient.

NHL Hockey'96

Editeur : E.A. Sports

Côté simulation de sport, l'éditeur américain E.A. Sports semblait être ces derniers temps en perte de vitesse. En effet, le NBA Live'96 ne nous avait (à PlayStation Magazine) que peu enthousiasmés. Il est vrai que quand on passe après Total NBA'96, il vaut mieux faire fort. Avec cette simulation de hockey sur glace, NHL Hockey'96, E.A. Sports pourrait bien faire un retour en force dans le domaine ultra-concurrentiel de la simulation sportive. En effet, au regard des premières images, cette simulation paraît tirer totalement profit des capacités 3D de la machine. On se croirait devant une restransmission télévisée. Alors que le hockey sur glace est de plus en plus pratiqué en Europe, ce NHL'96-là pourrait bien en surprendre plus d'un, et initier les plus récalcitrants.

Rushes

Lost Vikings 2 en cours de développement sur sortira pour novembre. Les nouveautés : des personnages inédits et des graphismes 32 bits.

Armed

Editeur : Interplay

Armé jusqu'aux dents

Les jeux de plates-formes et de tir dans lesquels on progresse en vue de profil ne sont pas nombreux sur PlayStation. C'est sans doute parce que les programmeurs préfèrent utiliser les capacités 3D de la machine. Et pourquoi ne pas mélanger les deux techniques ? Un bon jeu de commando avec des effets de profondeur serait le bienvenu pour les amateurs de tir et d'arcade, non ? Eh bien, Interplay a eu la bonne idée de s'atteler à un jeu de la sorte. Le scénario vous plonge en 2495, alors que la Terre vient d'être balayée par un holocauste nucléaire. Vous incarnez Vic, un héros surarmé qui lutte contre un complexe appelé Omega Central. Tout un programme !

Jet Moto

Editeur : Sony C.E.

Jet-toi à l'eau

La dernière lubie chez Sony, c'est les motos des mers ! Ils sont tous partis en vacances à la plage et ont décidé de mettre dans un jeu tous leurs souvenirs. Le résultat est une série de 12 courses se déroulant sur l'eau ou sur terre, ou les deux ! Les engins sont des motos jet ou des motos normales. Le principal intérêt de cette nouvelle simulation de course réside dans l'ingénieux mélange entre vitesse et fun. Si les développeurs du jeu continuent à repousser les limites de la PlayStation en matière d'affichage et d'animations, on aura du mal à suivre le mouvement. Jet moto va en effet très vite dans des décors entièrement réalisés en 3D.

Le PIRE reste à VENIR

Rushes

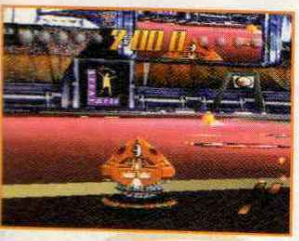
Sony Japon a récemment annoncé que les vieux titres PlayStation seraient bientôt vendus à des prix "budgets". La série sera appelée "PlayStation the Best", et chaque titre sera vendu 2 800 yens soit 140 francs !

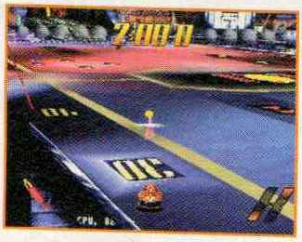
Ballblazer

Editeur : Lucas Arts

Great balls of fire

Les plus vieux d'entre vous devraient se rappeler de Ballblazer, un jeu de handball futuriste dans lequel on pilotait des vaisseaux qui jonglaient avec une balle en feu. Lucas Arts adapte le jeu 11 ans après, dans une version ultra-modernisée. Quatre vues sont possibles : en 3D originale ou bien une vue plus high-tech en vue isométrique, etc. Le jeu définitif proposera une douzaine de niveaux consituant une bonne remise à neuf du produit. Des tonnes d'options ont été ajoutées, et nul doute que vous en aurez pour votre argent lors de sa sortie.





Dawn of Darkness

Editeur : Ocean

Des ténèbres doomiennes

Depuis un an, les développeurs fous d'Ocean Angleterre nous préparent leur version de Doom. Le jeu se déroule dans un univers post-apocalyptique tout droit tiré d'un roman d'anticipation. Les ennemis sont des zombies dont l'état de décomposition varie selon l'humeur des graphistes : ça va du mort-vivant bon ton au machin déchiqueté qui rampe vers vous en bavant. Appétissant ! Votre arsenal est dans la grande tradition des jeux de boucherie, et vous progressez dans une ville. C'est la différence avec Doom, qui vous cantonnait dans des couloirs. Dans le cas de Dawn of Darkness, vous pouvez aller partout, monter dans les immeubles, vous regarder à travers les vitrines des magasins, casser ces mêmes vitrines, etc.

Grid Runner

Editeur : Virgin

Comment jouer à «chat»?

Virgin nous prépare un jeu innovant et original tout en 3D. Vous contrôlez un humain qui peut se déplacer où bon lui semble dans des décors en polygones. Chaque niveau vous met face à un adversaire (contrôlé par la machine ou par un humain), qui doit vous toucher pour avoir une chance de gagner. En fait, il s'agit tout bonnement d'un jeu de «chat»! Le premier qui touche l'autre peut récupérer des drapeaux et gagner la partie. Ce n'est pas franchement beau, mais ça a le mérite d'être nouveau et amusant. L'univers du jeu est emprunt de détails qui plairont aux amateurs de science-fiction.

Legacy of Kain

Editeur : Crystal Dynamics

"L'œil était dans la tombe..."

Sorte de Doom vu de dessus, entrecoupé de scènes d'images de synthèse, Legacy of Kain vous met dans la peau de... Kain justement, un Dracula en herbe soucieux d'étancher sa soif de sang comme il peut, et la nuit de préférence ! Après avoir été ressuscité par un nécromancien, vous n'êtes plus vraiment un vivant mais plutôt un type qui essaye de survivre en massacrant à tout-va. Grâce à votre épée, une vingtaine de sorts et une motivation certaine, vous arpenterez des kilomètres de couloirs lugubres. Équivalent à près d'une centaine d'heures de jeu, d'après les concepteurs de ce jeu d'aventure/action.

Major Damage

Editeur : Capcom

Rambo commando!

Dernier-né des "laboratoires" Capcom, Major Damage est un pur produit d'action et de plates-formes intense. Dans la peau du héros – une espèce de Rambo surpuissant – vous devrez, à coups de mitraillette ou de bazooka, éliminer tous ceux qui oseront se trouver sur votre chemin... Classique ! En tout, 16 niveaux répartis sur 5 mondes attendront les plus téméraires et les plus forts d'entre vous.

Rushes

SCE a annoncé qu'un nouveau modèle de PlayStation, le SCPH-5000, serait vendu à partir du 22 juin au Japon, juste avant la sortie d'une certaine console 64 bits. Le nouveau modèle coûte 19 800 yens, soit 1 000 francs.

Spider

Editeur : BMG Interactive

"L'araignée, l'araignée..."

Dans Spider, vous allez contrôler une araignée, un serpent et même un iguane. Le monde est vraiment fou ! Dans des décors de la maison rendus avec grand réalisme, vous allez devoir progresser dans un jeu de plates-formes en 3D isométrique. Les décors sont en fait des images précalculées d'une finesse incroyable et conçus en images de synthèse sur lesquelles passe votre araignée. Un jeu aussi original que beau, et que l'on attend de pied ferme.

Street Racer Deluxe

Editeur : Ubi Soft

Des courses complètement folles !

Même si la tendance est de développer des courses de voitures en 3D polygonale, Vivid et Ubi Soft persistent et signent dans la 2D bitmap avec une adaptation 32 bits d'un jeu déjà sorti sur Megadrive et Super Nintendo : Street Racer. Dans la version 16 bits, l'avantage était que l'on pouvait y jouer à deux sur le même écran. Sur PlayStation, on retrouvera les mêmes personnages, mais avec la possibilité de jouer à 8 simultanément. Ça va encore faire des voisins heureux ! Les graphismes ont été améliorés, et l'ambiance cartoon est toujours aussi délirante.

International Moto-X

Editeur : Warner Interactive

Le premier moto-cross Playstation

Un produit très attendu pour la rentrée prochaine, que cet International Moto-X (prononcez "Moto-cross") ! Les amateurs de moto vont passer des vacances difficiles en attendant ce jeu novateur tout en 3D polygonale. Vous pourrez participer à 48 courses différentes à travers le monde, et goûtez à tous les terrains : sable, herbe, neige, boue, gravier, bitume, etc. Le grand réalisme du jeu permet de sortir du circuit et de foncer dans les champs environnants. L'impression de vitesse n'est pas vraiment bien rendue, mais l'innovation est totale. Il fallait oser !

Tomb Raider

Editeur : Core Design

L'aventure au bout du chemin

Core Design prépare des hits en puissance dans l'ombre, comme ça, sans rien dire à personne. Heureusement, nous avons enquêté sur un jeu qui s'annonce comme grandiose, pour ses graphismes à tomber par terre et son intérêt. Dans Tomb Raider, vous contrôlez Lara Croft, une aventurière très mignonne qui progresse dans un univers modélisé en 3D à la Resident Evil. Le jeu est très proche du hit de Capcom, avec pour différence qu'il se déroule dans des lieux plus aérés. Les textures sont affolantes de réalisme, et les animations de l'héroïne vous laisseront bouche-bée.

Rushes

Id Software serait actuellement en négociation avec Ivan Reitman et Universal Pictures afin de réaliser "Doom", le film. Incroyable !

L'HEURE de la VENGEANCE a sonné

Les jeux PlayStation dans vos magasins

Juin

Battle Arena Toshinden 2	Takara
Fade to Black	Delphine Soft.
Space Hulk	E.A.
View Point	E.A.
Williams Greatest Hits	Williams

Juillet

Aquanaut's Holiday	Artdink
Bust a move 2	Taito/Acclaim
Dragon Ball Z	Bandai
Formula One	Psygnosis
Gunship 2000	Microprose
International Track and Field	Konami
NHL Powerplay Hockey	Virgin I.E.
Resident Evil	Capcom
Pete Sampras Extreme	Codemasters
Olympic Games	US Gold
Olympic Soccer	US Gold
Return Fire	T.W.I.

Août

A-Train	Artdink
Die Hard Trilogy	Fox Int.
Galaxian 3	Namco
Namco Museum Vol. 1	Namco
Time Commando	Adeline Software

Septembre

Baseball	Virgin I.E.
Blazing Dragon	Crystal Dynamix
Burning Road	Funsoft
Casper	Interplay
Cheesy	Ocean
Darkstalkers	Capcom
Earthworm jim 2	Playmates
Frankenstein	Interplay
Jumping Flash 2	SCEJ
Konami Open Gofl	Konami
Les chevaliers de Baphomet	Revol. Soft.
La Cité des Enfants Perdus	Psygnosis
Monster Truck Rally	Psygnosis
MTV Slmanscape	Viacom NM
NHL Hockey'96	E.A. Sports
NHL Open Ice	Williams
Project Overkill	Konami
Outlawed	Frontier
Prime Goel Euro. Champ.	Namco
Raging Skies	Asmik
Sea Bass Fishing	JVC
Sim City 2000	Maxis
Skeletton Warriors	Playmates
Super Karts +	Manic Media
Tekken 2	Namco
Tilt !	Virgin I.E.
The Eleven Hour	Trilobyte
Tunnel B1	Ocean
VIP Soccer	Virgin I.E.
X-Men Children of the Atom	Capcom

Octobre

Aeon Flux	Cryo
Andretti Racing	E.A.
Avenger	Blackops
BarbWire	Cryo
Deadly Skies	JVC
Destruction Derby 2	Psygnosis
Dream Team Basket Ball	US Gold
Grid Runner	Radical Ent.
JVC Victory Boxing	JVC
Mayhem	Mirage
Micro Machines 3D	Codemasters
Motor Toon GP 2	SCEJ
Namco Museum Vol. 2	Namco
NBA	Williams
NBA Jam Extreme	Acclaim
NFL Quatterback Club 97	Acclaim
Lost Vikings 2	Interplay
Legacy of Kain	Crystal Dynamix
Offensive	Ocean
Project X2	Team 17
Rebel Assault	Lucas Arts
Rayman 2	Ubi Soft
Smash Court Tennis	Namco
Soviet Strike	E.A.
Spot Goes to Hollywood	Virgin I.E.
Storm	E.A.
Street Racer Deluxe	Ludi Games / Vivid
Penny Racer	Takara
WipEout 2097	Psygnosis

Novembre

Agent Amstrong	King of Jungle
Ballblazer Champion	Lucas Arts
Batman Forever	Acclaim
Crash Bandicoot	Sony I.S.
Discworld 2	Psygnosis
Disruptor	Universal
Down in the Dumps	Philips
Firo and Klawd	BMG
Iron and Blood	Acclaim
Hercs	Lucas Arts
LBA 2	Adeline Software
Lemmings Plates-formes	Psygnosis
Pandemonium	Crystal Dynamix
PGA Tour 97	E.A. Sports
Raw Pursuit	JVC
Sentient	Psygnosis
Supersonic Racers	Mindscape
Swagman	Core Design
Tobal n81	Squaresoft
Warhammer	Mindscape
Zoop 2	Viacom NM

Décembre

Aeon Flux	Viacom New Media
Armed	Interplay
Deathdrome	Viacom New Media
L'île du Docteur Moreau	Psygnosis
Rock'n Roll Racing II	Interplay
Soul Edge	Namco
Tomb Raider	US Gold
VR Baseball	Interplay
War Gods	Williams

Janvier

Duckman : Legend of the Fall	Playmates
Museum Pieces Vol. 3	Namco
Twisted Metal 2	Sony I.S.
2 Extreme	Sony I.S.

Prévus mais pas de dates

Alien Virus	Ice
Alien vs Predator	Fox Int.
Arc the Lad	Sony CEJ
Area 51	Williams
Beyond the Beyond	Sony CEJ
Bubsy 3D	Accolade / T.W.I.
Castle of the Damned	Tecmo
Dark Forces	Lucas Arts
Dawn of Darkness	Ocean
Dead or Alive	Tecmo
Dragon Ball Z 2	Bandai
Dragon Heart	Acclaim
Epidemic	Sony C.E.
Fatal Fury Real Bout	SNK
Final Fantasy 7	Squaresoft
Ghost in the Shell	Sony C.E.
Ghost Rider	Crystal Dynamix
Grand Slam'96	Virgin I.E.
Independance Day	Fox Int.
Hardball 5	T.W.I.
Hardboiled	GTE
Hexen	ID Software
Ice and Fire	Zombie
Incredible Hulk	US Gold
Iron Man	Acclaim
K1 Super Kick Boxer	TH-Q
King of Fighters'95	SNK
King's Field 2	Ascii
Killing Time	Acclaim
Kumite	Konami
Magic : The Gathering	Acclaim
Marvel Superheroes	Capcom
Mass Destruction	BMG
Moto Jet	Sony C.E.
Nanotek Warriors	Virgin I.E.
Powerslave	Interplay
Probotector	Konami
Quake	D Software
Resident Evil 2	Capcom
Samurai Spirit 3	SNK
Spawn	Sony C.E.
Speed King	Konami
Spider	BMG
Star Gladiators	Capcom
Tenka	Psygnosis
The Crow	Acclaim
The Hive	Trimark
Werewolf : the Apocalypse	Capcom
X-Com : Terror from the Deep	Microprose

Attention :

le jeu Gun Law présenté dans le précédent PlayStation ne sortira qu'à la location. Tout le magazine approuve cette sage décision.

Rushes

Un nouveau CD démo, le CD Sampler Pack Volume 2, est prévu dans toutes les boîtes PlayStation américaines sous peu. Il contient 8 démos jouables : Die Hard Trilogy, NBA Shoot Out, VR Soccer, The Need for Speed, Assault Rigs, Chronicles of the Sword, Bogey : dead 6 et Warhawk. En bonus, on y trouve aussi 4 démos non jouables : Krazy Ivan, Aquanaut's Holiday, MLB Prennant Race et Street Fighter Alpha.

Rayman II

Editeur : Ubi Soft

En France, Rayman est l'une des meilleures ventes sur PlayStation depuis la sortie officielle de la machine. La question que tout le monde se pose est de savoir comment les graphistes de Rayman II vont faire pour proposer quelque chose d'encore plus beau. Il semblerait que ces derniers soient en passe de réussir l'impossible avec des nouveaux stages fonctionnant sur le même principe, mais dotés de quelques nouveautés comme la possibilité de jouer dans un deuxième plan. Rayman ne sera plus le seul personnage jouable, même s'il reste la star principale du jeu.

Pandemonium

Editeur : Crystal Dynamics

La boîte de Pandore

Il court, il court le lutin ! Crystal Dynamics, société américaine connue pour ses délires comme Gex ou The Horde, nous prépare un jeu impressionnant se déroulant dans un monde magique entièrement en 3D. L'animation nous a paru tellement fluide, malgré des polygones peu texturés, que nous avons encore du mal à nous en remettre. Le moteur 3D est vraiment puissant. Vous dirigez soit Nikki, une magicienne aux formes avantageuses, soit Fergus, un bouffon pyromane et schizophrène. Dans chaque cas, vous parcourez des niveaux en 3D polygonale allant de la forêt des champignons à la caverne des araignées en passant par la citadelle magique.

Rushes

Street Fighter Zero 2 est annoncé pour juillet au Japon.

Les plus attendus à PLAYSTATION Magazine

h Bandicoot (Sony I.S.)

Dungeon Keeper (Bullfrog.)

Tekken 2 (Namco)

WipEout 2097 (Psygnosis)

Les indispensables de PLAYSTATION Magazine

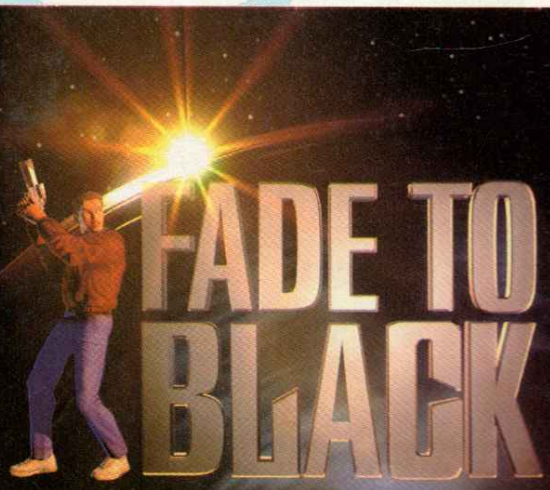
Doom (Id Software)

Formula One (Psygnosis)

Resident Evil (Capcom)

Tekken (Namco)

Aventure et action en 3D



Delphine Software INTERNATIONAL

ELECTRONIC ARTS

PlayStation

http://www.ea.com/

Terminator 2 en 3 Dimension, douze minutes à crever l'écran

Non, ce n'est pas Terminator 2 en relief, mais un court métrage entièrement conçu pour les parcs d'attractions de l'an 2000. Une fiction qui présente un nouvel exemplaire de "Terminator", évidemment incarné par Arnold Schwarzenegger...

Par Marc Toullec

T2 3D

Orlando, Floride. Un petit coin de paradis qui porte le nom d'Universal City. Là se côtoient "Retour vers le Futur", "King Kong", "Les Dents de la Mer". Autant de films, de succès faramineux prétextes à des attractions à faire pâlir d'envie les fans de Disneyland. La dernière en date : "Terminator 2", une innovation spectaculaire conçue avec la bénédiction du cinéaste James Cameron et d'Arnold Schwarzenegger en personne, complices depuis 1984, date du premier Terminator. Avec leur étroite participation même, car pour Big Arnold et le réalisateur, pas question d'abandonner leur androïde chéri à des olibrius mal intentionnés, de le transformer en automate réduit à effrayer quelques touristes émotifs.

À leur "Terminator", Cameron et Schwarzenegger y tiennent. Au point de renouer pour tourner "Terminator 2 3D", de rappeler sous les drapeaux Linda Hamilton (Sarah Connor), Edward Furlong (John Connor) et Robert Patrick (T-1000). Des retrouvailles vigoureuses pour un court-métrage mémorable. Ces douze minutes de film ne constituent pas le digest de "Terminator 2" tant redouté. Douze minutes de fiction originale, bénéficiant d'effets spéciaux sidérants et d'un investissement délirant.

Un budget colossal pour 12 mn intenses

Pas moins de 100 millions de dollars, ce qui en fait, de très loin, le film le plus coûteux de toute l'histoire du cinéma, une mini-fresque projetée sur un écran de 5 mètres de haut sur 10 de large.

Cameron et Schwarzenegger pour une attraction d'enfer

Mais peut-on encore parler de cinéma ? James Cameron monte sur ses grands chevaux et lance un «Oui» catégorique. Impossible de le démentir car "Terminator 2 3D" raconte une véritable histoire, courte certes mais parfaitement agencée. Une histoire qui commence là où "Terminator 2" s'arrête. Quelques années après du moins. John Connor et sa mère Sarah sont toujours les proies de cyborgs expédiés du futur. Revient ainsi le redoutable Terminator 1000, 100 % métal liquide et concentré de haine froide. À lui de dégager l'adolescent et sa maman musclée pour que les machines puissent paisiblement asservir l'espèce humaine dans un avenir pas si éloigné. Mais, sauveur providentiel, déboule un nouvel exemplaire du bon vieux "Terminator", programmé par les rebelles au pouvoir des ordinateurs. Il entraîne John Connor en 2029, via une fenêtre temporelle. Et les voilà à une époque où Cyderdyne Systems, responsable de toutes les plaies de ce monde, exerce un pouvoir sans partage et tente d'écraser les derniers îlots de résistance humaine. Mission du Terminator et de son protégé : s'introduire dans la forteresse de Cyderdyne et loger au plus profond de ses entrailles une bombe atomique. Pas facile, surtout que le logiciel despotique abat son ultime carte maîtresse : le T-Un Million, cyborg titanesque entre la mygale et le crustacé.

Fragiles du palpitant s'abstenir, car "Terminator 2 3D", c'est douze minutes non-stop de poussée d'adrénaline. Le sommet : l'apparition du T-Un Million, un molosse de métal liquide, maléable à l'infini et dont les pinces, les mandibules déchirent réellement l'écran. Plus fort encore : le moment où la bête éclate en des milliers de particules qui partent en direction du public, pour ensuite repartir vers leur point d'origine et former un tout hargneux. Un effet à décorner les bœufs, et des émotions d'autant plus fortes que les entrepreneurs de "T2 3D" veillent à conditionner au mieux les spectateurs, tous dotés de lunettes noires assez comparables aux lorgnons de leur héros. Indispensable pour qui tient à apprécier pleinement le spectacle.

Les fauteuils vibrent des conséquences de déflagrations dont les flammes vous chatouillent les narines, un souffle ventile la pièce. Tiède lorsque la température monte sur l'écran, froid lorsque T-Un Million se brise en une pluie de grêlons en métal liquide... Des odeurs de poudre, des faisceaux de lumière, la vaporisation d'eau et de fumée contribuent encore à la puissance de ce fracassant "Terminator 2 3D". Une technologie de pointe sur l'écran et au-delà.

Un spectacle réservé aux Américains

Pour mieux plonger les spectateurs dans l'action, les responsables des attractions d'Universal City habillent "Terminator 2 3D" d'un spectacle sur scène, interactif. Opération risquée mais contrat rempli haut la main. Ce qui aurait pu sombrer dans le show façon Las Vegas (au mieux !) ou dans le patronage (au pire !) passe comme une lettre à la poste. Ingénieux, le procédé. Dès que Arnold à moto s'enfonce dans un nuage de fumée à l'écran, un clone surgit discrètement d'une trappe habilement cachée sur la scène, pour prendre la relève et tirailler dans tous les sens. Heureusement, les maîtres de cérémonie n'abusent pas trop du simili Arnold. Assez ressemblant, ce sosie tout de même. Blouson noir, épaules larges, lunettes sombres, machoires carrées... On s'y tromperait presque, surtout que la transition avec le vrai, le seul et unique Arnold, se fait tout en douceur. Mais aujourd'hui, qui veut assister à ce grand spectacle destiné à en mettre plein les mirettes, doit s'envoler pour Orlando ou Los Angeles. En attendant que "Terminator 2 3D" s'exporte à Tokyo et en Europe.

Les coulisses DE Crash Bandicoot

Par Morgan

Lors du dernier E3, l'énorme salon de Los Angeles consacré aux jeux vidéo, un titre a créé la surprise. Ce jeu démentiel, qui devrait s'imposer comme un des grands softs PlayStation de la fin de l'année, s'appelle Crash Bandicoot. Rencontre avec les créateurs...

Crash Bandicoot

Crash Bandicoot. Tout le monde avait ces mots à la bouche. Développé depuis deux ans par «Naughty Dog» pour le compte exclusif de Sony, il s'agissait d'un jeu imaginé par une petite bande de programmeurs passionnés par les jeux de plates- formes et par la PlayStation. Lors de l'E3, à la surprise générale - programmeurs compris - le jeu avait vraiment plu à tout le monde. Il a d'emblée été comparé à Sonic et à Mario ! À croire que la PlayStation avait besoin d'une sorte de porte-drapeaux et que Crash s'est imposé comme tel (voir encadré "Crash : mascotte de la PlayStation ?").

De nombreuses séquences excessivement rythmées donnent au jeu cette dynamique si plaisante. On ne s'ennuie pour ainsi dire jamais.

La mode de la 3D

Qu'est-ce qui a bien pu provoquer un tel engouement ? Sans aucun doute le fait que Crash ne soit pas initialement une superproduction avec un gros investissement, mais bel et bien un jeu réalisé par de vrais passionnés bourrés de talent et d'imagination. De ce fait, des tas de petites idées très originales se sont accumulées, formant un tout très cohérent.

Premier concept fort : tout est intégralement réalisé en 3D. TOUT en 3D ! Quels que soient l'endroit et la posture dans lesquels il se trouve, des caméras subjectives se chargent de suivre partout notre gentil marsupial. Pas un seul sprite, fond d'écran, ou texture n'a été pensé pour faire plat. Le monde où l'on évolue tire complètement parti de la troisième dimension. Un point d'originalité qui devrait faire date.

Mascotte de la PlayStation ?

Des rumeurs insistantes circulent en ce moment aux États-Unis selon lesquelles Crash pourrait bien être choisi comme mascotte officielle de la PlayStation par Sony. Il est vrai que Sony démontre un intérêt tout particulier pour ce jeu, mais l'on nous a toutefois confirmé que rien n'avait été officiellement décidé pour le moment. De son côté, l'équipe de Naughty Dog, déjà très flattée d'avoir été comparée à une célébrité comme Miyamoto (créateur de Mario), certifie «qu'une mascotte n'est de toute façon pas un choix délibéré. Si le jeu plaît vraiment beaucoup et que les joueurs s'attachent au personnage, alors peut-être que Crash deviendra une sorte de mascotte. Quoi qu'il en soit, seuls les joueurs seront décisionnaires en la matière». D'un autre point de vue, il est clair que la politique de Sony vis-à-vis de la PlayStation prouve leur nécessité d'identifier la machine à un personnage à fort caractère et bourré de ressources (comme la console, quoi !). Crash y correspond pas mal, vous ne trouvez pas ?

Dave Badget, programmeur du jeu :

PlayStation Magazine: «Question facile : combien de polygones avez-vous utilisé pour votre jeu ? Allez-y, dites un chiffre sidérant. (Réponse expéditive de Dave Baggett, programmeur du jeu) :

Dave Baggett: "Beaucoup ! En fait, on ne les a pas comptés mais comme vous pouvez le constater, les personnages sont vraiment très fins."

P.M.: "Certes, mais ça fait combien en tout ? Vous savez, nos lecteurs aiment bien pouvoir comparer les technologies utilisées."

D.B.: "Écoutez, pour être franc, nous ne voulons pas communiquer le nombre de polygones ou autre détail technique de ce genre, car il n'était pas question de battre un record ! Ce type de discours sur les jeux console est vraiment ennuyeux. Le but, c'est que le jeu soit fun, beau. Bref, qu'il plaise au public, non ? Pour être honnête, nous n'utilisons pas le potentiel maximum de la console sur ce point précis, ceci de façon à privilégier la fluidité de l'ensemble. Les textures que nous utilisons et les effets de lumière sont vraiment gourmands en mémoire. Au final, je suis convaincu que cela donne un bon rendu, et que nous avons trouvé un excellent équilibre entre tous ces paramètres. Alors, vous voyez, le nombre de polygones..." (Génial, non ? Voilà un discours qui fait plaisir ! Il représente bien l'état d'esprit dan lequel a été réalisé Crash Bandicoot.)

Une trame d'un grand classicisme

Parlons donc plutôt du scénario. Il es basé sur une histoire on ne peut plu classique du genre «je m'appelle Jame Bond, et hop, peut-être que comme j n'ai rien d'autre d'intéressant à faire dans les jours qui viennent, sinon sauve le monde !» Le concept majeur était d faire en sorte que l'on se prenne au jeu Comme la majeure partie des film actuels ou récits – depuis l'Antiquité e ce qui concerne les récits – ce sont le trames les plus simples (amour, aventure histoires vraies...) qui fonctionnent l mieux.

Vous incarnez donc un jeune marsupia tasmanien (un diable de Tasmanie, quoi plutôt speedé sur les bords. Vêtu d'u short et de baskets, Crash se promèn joyeusement sur les trois îles de so monde pour combattre l'immond Vortex, vil expérimentateur génétique, e délivrer sa copine à grands coups d tourbillons. Tout un programme !

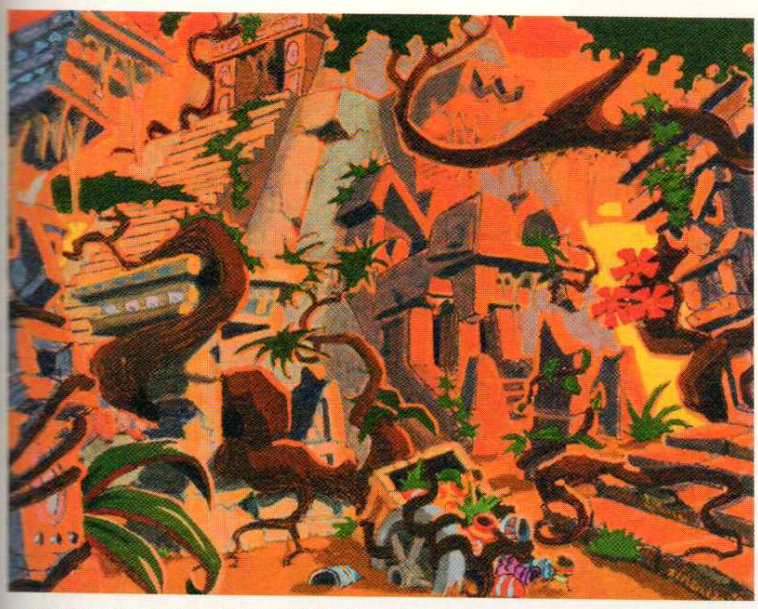
Jason Rubin, chef du projet :

À propos du choix du personnage, Jaso Rubin, responsable du projet, précise :

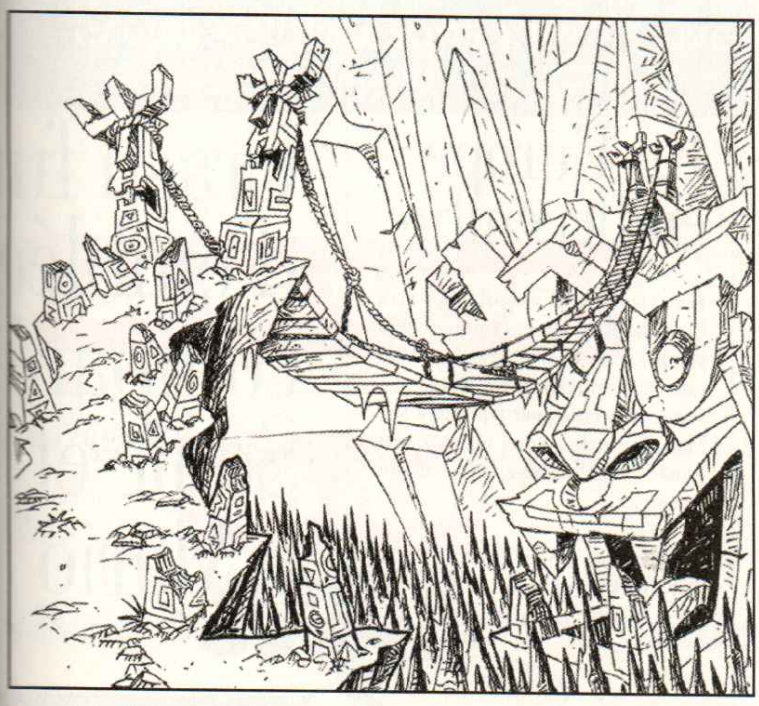
Jason Rubin: "Crash est tout l'opposé de héros clichés ou classiques. Initialement nous pensions le faire gros et bête, o bien grand et lourd, etc. Toute notre cul ture ciné ou TV est basée sur ces prin cipes. Cela com mençait à bie faire. C'est don après plus de deux moi de travail, que l'on a fini pa donner sa forme définitive a personnage et à forger so caractère. Il en a d'ailleur été comme cela pour tous le autres personnages du jeu.".

P.M.: «C'est plutôt nouveau Prenez Sonic ou Mario : peu de gen connaissent leur véritable his toire... "

J.R.: "C'est juste, en fait Soni n'a même pas d'his toire et c'est d'ailleur



Avant la réalisation sur Silicon Graphics et PC des décors, des croquis et peintures sont effectués pour l'architecture générale, les perspectives et la mise en couleur.



encore aujourd'hui un gros problème pour Sega. Pour nous, il était indispensable de créer un passé, des sentiments pour les personnages. Et je suis convaincu que cela apporte une touche supplémentaire au jeu, une identification parfois nécessaire. C'est à mon avis le petit truc qui fait la différence."

P.M.: "Beaucoup de gens, à l'E3, vous ont reproché d'avoir créé un scénario trop linéaire, dirigiste..."

J.R.: "J'ai entendu ça, oui. Mais c'est complètement faux. Le principe est plutôt compliqué : il s'agit de faire en sorte que le jeu se destine au grand public. Par là, je veux dire qu'un joueur confirmé doit pouvoir s'éclater, mais que ma propre mère doit elle aussi s'amuser sans se sentir dépassée ou exclue. Prenez le cas de Mario 64, il est vraiment très beau mais je suis convaincu que les enfants vont vraiment se sentir désorienté car le jeu, à mon avis trop "ouvert" (on finit d'ailleurs par s'y perdre). Autre exemple, Earthworm Jim. Bien qu'excellent, il était à mon avis vraiment trop dur. Nous avons donc créé un jeu à plusieurs niveaux (NDLR : un peu comme les poupées russes). Si vous voulez finir le jeu rapidement, cela vous prendra au moins 40 heures, mais rien ne vous empêchera d'aller droit au but. Toutefois, vous aurez manqué plus de la moitié des choses. En effet, il est possible d'aller partout en permanence, de revenir en arrière. Certaines habiletés, comme le grand saut, sont obtenues dans certains niveaux et peuvent être utilisées dans des niveaux déjà terminés. C'est comme cela que vous verrez des décors inédits, des nouveaux tableaux, etc. Alors autant vous dire que le jeu est loin d'être linéaire. Ce sera au joueur de décider de la façon de jouer à Crash !".

Mangez des pommes !

Dans Crash, votre objectif sera de récupérer un maximum de pommes (pour regagner des vies), des bonus et des habiletés spéciales. Des caisses en bois recèlent très souvent divers bonus. Les nombreux niveaux cachés (même si en fait ce n'est pas le principe d'un niveau bonus habituel) regorgent également de trésors, de passages secrets, de puzzles, etc. Quel que soit l'endroit où vous vous trouverez, il y aura toujours un challenge à relever. Une fois, ce seront des monstres qui vous barreront le chemin, une autre fois il y aura un compte à rebours à respecter (poursuivi par un rocher par exemple, comme dans «Indiana Jones»). Une autre fois encore, il faudra explorer des pièces obscures, etc.

Un monde gigantesque

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le jeu est très varié et vraiment très fun. Et que ceux qui croient que tout est basé uniquement sur des décors de type «jungle» ou «forêt amazonienne» se trompent lourdement ! Au total, vous aurez droit à 3 îles, 26 mondes (dont 2

"Crash est tout l'opposé des héros clichés ou classiques."

Avant de donner vie au personnage, plusieurs essais préliminaires ont été menés sur les expressions de visage de Crash. De la joie à la peur en passant par le doute, il peut avoir plus de 20 attitudes différentes.

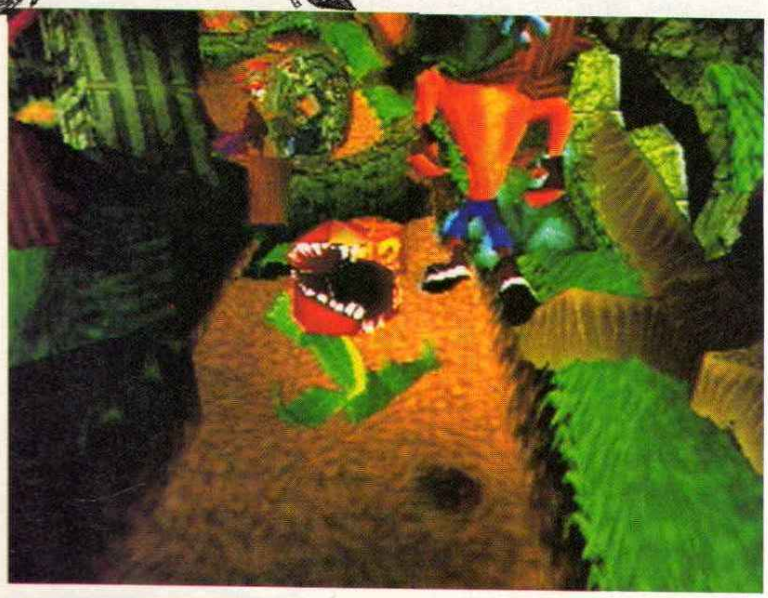
Crash Bandicoot 2 ?

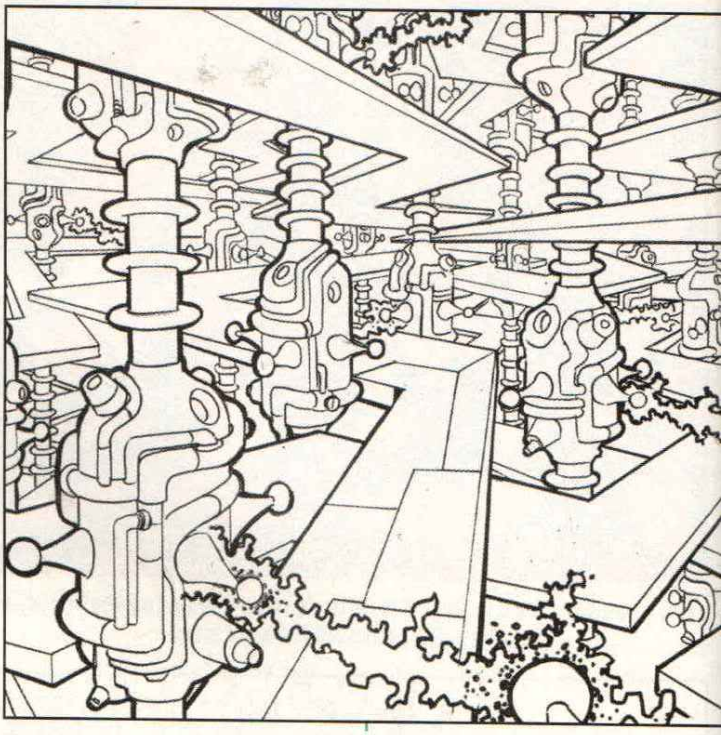
À propos d'une suite, l'équipe nous a précisé que rien n'était décidé pour le moment, mais que c'était une perspective très intéressante. Les outils de développement dorénavant optimisés et le monde très fouillé justifieraient cette démarche. Gros point fort : leur langage de programmation propriétaire appelé GOOL. Ce langage est une évolution du Lisp spécialement destiné à gérer des objets 3D dans l'espace. Grâce à ce petit bijou de technologie, la création de nouveaux mondes peut se faire en quelques jours (sans compter la partie graphique bien sûr), et l'intégration de nouveaux monstres prend quelques minutes. Dès septembre, il est donc plus que probable qu'ils rempilent et concoctent un Crash Bandicoot 2 encore plus hallucinant pour 1998.

Ce Boss du troisième monde est particulièrement réussi. À coups de rafales de mitraillette, il vous fera courir partout dans la pièce sans même pouvoir le toucher.

vraiment cachés), 6 Boss... Il faudra réaliser tout cela avec 5 vies seulement pour commencer. Sachant que chaque île est composée de 8 niveaux aux graphismes très variés et travaillés, qui vont de la grotte à l'usine chimique, en passant par la jungle, la plage, le château, etc. Il y a aussi une deuxième fin pour ceux qui auront pris la peine de tout explorer (et là, bon courage car la difficulté progressive fait que cela devient vraiment ardu malgré les sauvegardes). Le cadeau-bonus, en quelque sorte, pour récompenser les plus tenaces d'entre vous !

Pour ajouter un dynamisme au jeu, outre le mode de déplacement dans toutes les directions (vue de face/dos ou vue de côté), des caméras bougent en fonction de l'action, créant ainsi un dynamisme incroyable. Contrairement à beaucoup d'autres produits, la position des caméras est vraiment très bien choisie : l'angle n'est en effet jamais dérangeant pour le joueur.





En Europe en décembre

Bon, vous l'aurez compris sans mal, Crash Bandicoot est sans aucun doute le jeu de l'année pour PlayStation. Nous vous en reparlerons dès que possible. La sortie est prévue pour septembre aux États-Unis, soit a priori vers la fin de l'année en Europe. Allez, encore un peu de patience...

Editeur : Sony USA
Sortie USA : Septembre
Sortie Europe : Décembre

"Crash fut d'emblée comparé à Sonic et à Mario"

Une gestion d'éclairage en temps réel

Un des points marquants de Crash est sans aucun doute ses effets de lumière en temps réel. Quelle que soit la position du personnage dans le décor, des ombres réaffirment la notion omniprésente de 3D. Dans certains niveaux, comme le château de Vortex, les pièces s'illuminent au fur et à mesure de votre progression. Tout ceci a pu être développé, car les décors sont conçus et gérés en niveaux de gris (il n'y a que la 3D et pas de texture). En fonction de l'intensité du gris, la PlayStation calcule la profondeur et la position d'un objet, et telle ou telle ombre est immédiatement projetée. Ensuite, les textures en couleurs sont appliquées par-dessus cet environnement. Du coup chaque mur, pierre, table, caisse fait partie intégrante de la gestion de la lumière. Et croyez-moi, l'effet est plutôt saisissant !

Vortex, le grand méchant spécialiste des expériences génétiques ! Chacun de ses lieutenants est d'ailleurs un essai raté. Ils ont tous développé un penchant pour la schizophrénie, la paranoïa, l'instabilité et autres bizarreries psychiques. Pour la petite histoire, sachez que Crash est un des essais en question...

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les jeux vidéo sans jamais avoir osé le demander.

36 68 94 95*

36 15

VIRGIN GAMES*

24H/24

- **RÉPONSES PERSONNALISÉES**
- **SOLUTIONS**
- **ASTUCES**
- **JEUX CONCOURS**

*2,23 FTTC la minute

© VIRGIN

RESIDENT EVIL

Par Vladimir Sebansky

EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBLE DÉBUT JUILLET

Ce ne sera pas vraiment une surprise, nous en parlons déjà depuis plusieurs mois : Resident Evil de Capcom est un véritable chef-d'œuvre. Le plus surprenant, en revanche, c'est que ce jeu est génial. C'est bien simple, il vient tout simplement de se placer, au goût de la rédaction de PlayStation Magazine, comme l'un des meilleurs jeux de tous les temps, toutes machines confondues. Le genre de jeu qui va en convertir plus d'un à la PlayStation. Tant mieux!

Le modeste test qui suit ne saurait reproduire toute la richesse de Resident Evil, toute la gamme des émotions qu'il va vous faire vivre. En complément de ces informations statiques, je vous invite à jeter un œil impatient sur la démo du jeu qui se trouve dans notre CD de couverture. Attention, ça éclabousse méchant.

"Le monde ne sera plus le même lorsque vous l'aurez vu avec les yeux de Resident Evil".

Combien de fois avez-vous tremblé devant un jeu vidéo ? Combien de fois avez-vous lâché le joypad en poussant un cri d'effroi ? Etes-vous déjà tombé de votre chaise, avez-vous eu la trouille en jouant à un jeu ? Avez-vous éteint votre console de peur de passer au niveau suivant ?

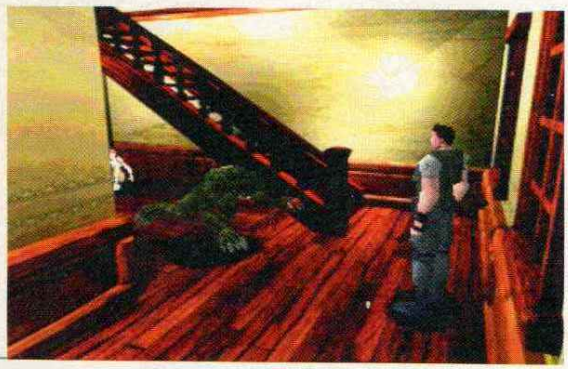
À moins d'être extrêmement émotif, il y a de grandes chances que vous ayez répondu "non" à toutes ces questions. Et pourtant, ne faites pas le fier trop longtemps, car Resident Evil risque bien de changer tout ça. Pour la première fois, un jeu vidéo va vous faire réagir comme seul le cinéma y arrivait jusqu'à maintenant. Vous allez flipper, vous allez avoir peur, et nom de Dieu qu'est-ce que c'est bon !

Voyage au bout de l'enfer

Faisons un petit tour du côté du scénario de Resident Evil. Des choses étranges semblent se dérouler dans les environs d'un bled ricain complètement paumé, près de la forêt de Raccoon. Les autorités ont perdu le contact avec les habitants du village, et de folles rumeurs commencent à circuler et à se disperser vitesse grand V dans les alentours. Le scandale et la panique sont l'ennemi des autorités, aussi il leur faut agir vite. C'est pas compliqué, ils décident d'envoyer l'unité d'élite S.T.A.R.S., des hommes et des femmes sur-entraînés, rois de tous les combats et réputés capables de se tirer de n'importe quel pétrin. Peut-être que cette réputation d'infaillibilité va bientôt changer, d'ailleurs.

Arrivés sur place, c'est vite la débandade. Les membres de l'unité d'élite se font attaquer par de drôles de chiens-loups-garous bien flippants. C'est la panique totale. Quatre des membres de l'unité S.T.A.R.S. se réfugient dans une énorme baraque. Ils vont sérieusement le regretter. Ouvrir les portes de l'Enfer n'aurait pas été plus flippant.

C'est là que vous entrez en piste, pour tenter de leur sauver la mise du mieux que vous pourrez. Au départ du jeu, vous aurez à choisir entre deux personnages, deux membres de l'unité S.T.A.R.S., Jill Valenti-



Chris flippe sa race, il est en train de se faire charger par un Hunter. Une sorte de Zombie puissance 10.

Les angles de vue fixes ont été étudiés soigneusement : à la fois pour le meilleur rendu esthétique possible, mais aussi pour montrer tout ce que vous avez besoin de voir dans une salle.

Le jeu contient quelques séquences vidéo. Ici, Chris et Jill se reposent. Côte à côte, tendrement assis.

fiche technique — Resident Evil

Éditeur	Capcom
Nombre de joueurs	1
Genre	Aventure/Sport
Editeur	Capcom
Continues	Oui
Après une demi-heure de jeu	Vous avez à peine commencé !
Niveaux de difficulté	2
Distributeur	Virgin I.E.

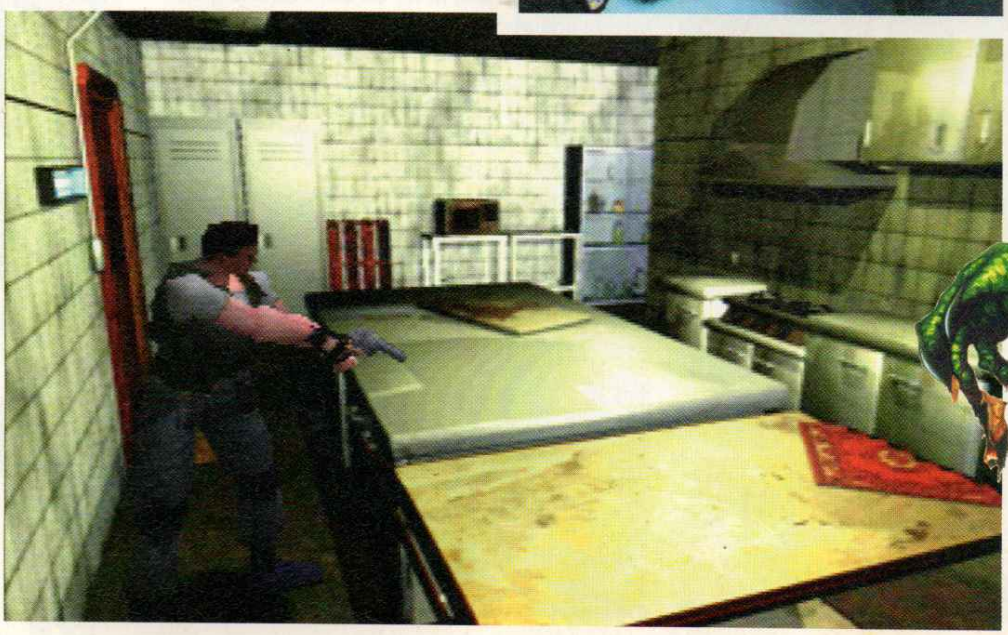
ne ou Chris Redfield. Jill est le personnage féminin du jeu ; c'est la petite note charmante au milieu de ce qui va bientôt se transformer en vilain charnier, en gore-land, en supermarché de l'horreur et du "je flippe à donf". Ce choix de personnage n'est pas un simple gadget esthétique ; ou bien encore une tentative un peu lourde d'amener les demoiselles aux jeux vidéo, en leur permettant de s'identifier à des personnages féminins. C'est le moyen habile de proposer deux niveaux de difficulté qui ne soient pas similaires : jouez en incarnant Jill, et la partie sera plus facile qu'avec Chris.

En fait, c'est presque deux aventures différentes qui vous attendent, quand vous passez d'un personnage à l'autre. Le moyen d'aborder les combats et les énigmes diffère légèrement, puisque certains objets ne seront pas disponibles pour Chris (ni le nombre qu'il peut en emporter avec lui), il ne trouvera pas autant de munitions, ou devra passer par certaines salles que Jill pourra éviter pour mener à bien sa quête. De plus, les trois personnages de l'unité S.T.A.R.S. restants se séparent au début de l'aventure pour mieux explorer la demeure gigantesque ; ils se rencontreront plus tard. Ces contacts ne sont pas toujours les mêmes et ne surviennent pas aux mêmes endroits. Mais justement, qu'est-ce qui se passe-t-il donc dans cette demeure ?

Vos ennemis ne sont pas uniquement constitués de chair putréfiée. Tenez, ici Chris se prend une bonne claque de vapeur brûlante dans la tronche.

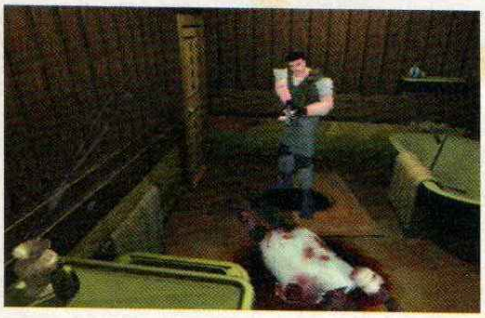
Des expériences scientifiques qui ont dégénéré

Très rapidement, nos héros s'apercevront que la demeure en apparence si belle et luxueuse est infestée de créatures en état de décomposition plus ou moins avancé. Des morts-vivants. Des zombies qui en veulent après leurs vies à eux. Pire, plus tard, ils tomberont nez-à-nez avec des monstres encore plus flip-



Du sang, du gore, du sang.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Resident Evil est sanglant. Tuer des monstres ne se fait pas proprement, ça gicle fort. Certaines sont délicieusement crados, avec des monstres mutilés et des mares de sang à gogo.



pants (araignées ou abeilles-tueuses géantes), ou des monstres mutants encore plus dangereux. D'où sortent-ils tous ? Quelqu'un a oublié de refermer la porte des Enfers derrière lui, ou quoi ?

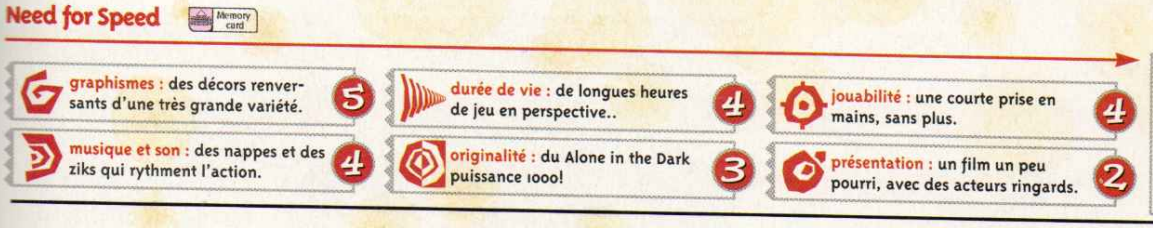
Sans trop dévoiler le scénario de Resident Evil et son dénouement, disons que toutes ces sales bestioles sont issues d'expériences scientifiques pour l'armée, qui ont quelque peu dégénéré. Expériences qui étaient menées dans la demeure même où vous avez malheureusement mis les pieds. Vous tenterez d'ailleurs d'arriver jusqu'au laboratoire secret où tout ce malheur et ces expériences génétiques ont démarré. Vous essaierez de régler leur compte à toutes les sales bêtes en réserve. Une mauvaise surprise vous y attend, d'ailleurs. Un Boss de fin plutôt coriace. Mais nous n'en sommes pas là.

Resident Evil est gore, très gore !

Resident Evil est un savant mélange de jeu d'aventure et de jeu d'action. Vous traînez dans les pièces, fouillez un peu partout, tentez de trouver des objets, et plus tard vous essaierez de comprendre à quoi ils peuvent servir et où. De plus, le jeu est saupoudré de nombreuses énigmes, de pièces spéciales où vous devrez réfléchir pour trouver comment déclencher des mécanismes ou comment accéder à telle autre pièce. Ce côté "aventure" est très important, Resident Evil n'est pas du tout un jeu bourrin à la Doom.

Mais rassurez-vous, vous aurez votre dose de violence et de combats. Car les monstres, eux, on ne les supprime pas avec une quelconque astuce. Enfin pas toujours. Resident Evil "cultive" joyeusement les grosses

"Des dizaines et des dizaines d'heures de frissons et d'aventures".



En résumé

Voilà, Resident Evil s'installe confortablement en véritable jeu culte. L'un des meilleurs titres qui soit jamais tombé dans nos mains. Jamais l'ambiance d'un jeu vidéo n'avait été aussi forte, proche du monde du cinoche. **5**

armes : bazookas, lance-flammes, pistolet Beretta, fusils, lance-roquettes et autres colts Python sont au programme. Vous les trouverez, vous les armerez, et surtout vous vous en servirez pour faire sauter les tronches des zombies, pour trouer la peau dure des araignées géantes ou des chiens zombifiés. Resident Evil est gore. Très gore. Certaines séquences sont d'ailleurs joyeusement flippantes et un peu crade. On retrouve le même plaisir jubilatoire qu'on avait avant avec des films d'horreurs de série B ou des films gores. On se fait un tout petit peu peur, mais on rigole beaucoup. Quoiqu'en réfléchissant un peu plus, Resident Evil s'avère plus flippant que rigolo, tiens.

Un jeu parfaitement équilibré

Les concepteurs de Resident Evil, les créateurs du monde, du principe du jeu et des énigmes, n'ont pas fait les choses à la va-vite. Chapeau ! Resident Evil frôle la balance parfaite entre challenge des énigmes, plaisir de jeu, coups de flippe-à-donf et périodes plus calmes et sereines. Il est orchestré comme un film. Le rythme de l'action y est étudié soigneusement pour que l'action arrive régulièrement, et que vous ayez le temps de vous remettre avant que ça ne recommence encore plus fort un peu plus loin.

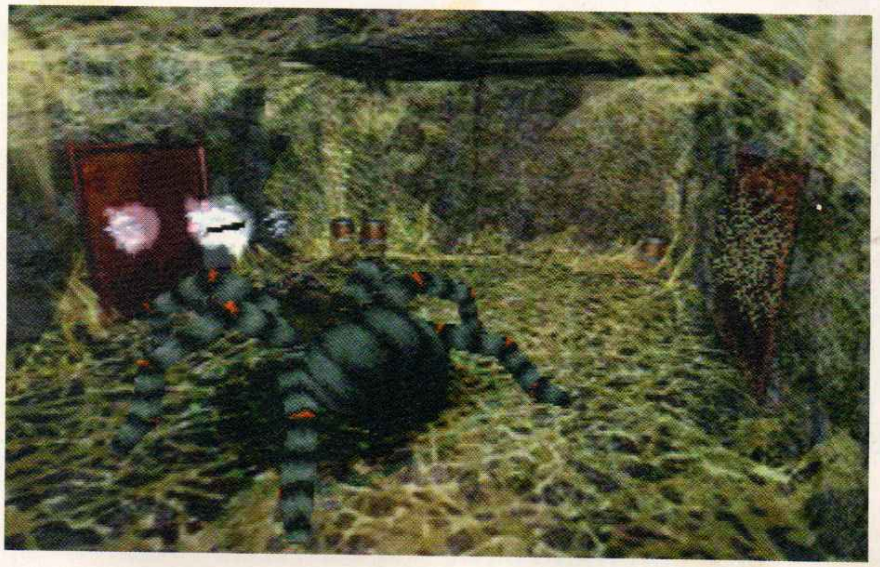
Techniquement parlant, c'est un petit chef-d'œuvre. Les graphismes pré-calculés des décors sont tout simplement sublimes. Et variés en plus. Les personnages qui évoluent dans le jeu sont calculés eux, en temps réel, puisque constitués de 3D à polygones recouverts de textures. Ces personnages sont superbes également, et leurs animations excellentes. On s'y croirait presque, du moins si votre cerveau peut s'accommoder d'un monde aussi cinglé et flippant. Et enfin – et c'est un point très important – le jeu ne se termine pas en un clin d'œil. Il est même plutôt énorme. Le plus gros jeu dans le genre qu'il nous ait été donné de voir. C'est simple, on se demande presque comment ils ont pu tout faire entrer dans un CD. Il vous faudra plusieurs dizaines d'heures pour finir le jeu, même avec la soluce complète et détaillée. Et quand vous avez terminé avec un personnage – Jill ou Chris – ça vaut le coup de recommencer, pour encore découvrir d'autres choses. Et si vous le terminez encore, essayez de le finir le plus rapidement possible : une nouvelle surprise vous attend...

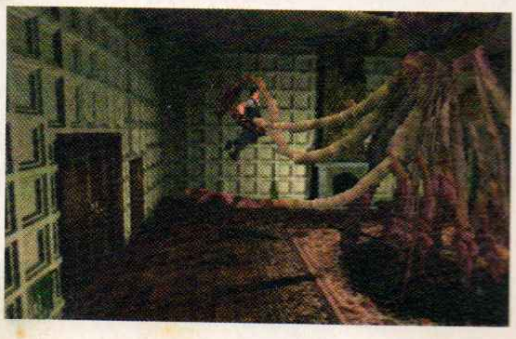
Tyrant, le grand méchant

Pour le descendre, lui, vous allez devoir vous accrocher sérieusement. C'est le Boss final, il s'appelle Tyrant – ce n'est pas un hasard – et il est plus que coriace.

Que des sales bestioles !

Il n'y a pas beaucoup de catégories de monstres différentes, c'est un des reproches que l'on peut faire à Resident Evil. Vous serez face à des zombies, des chiens-zombies, des araignées géantes, des monstres griffus appelés Hunters, des abeilles-tueuses géantes, des serpents géants, des plantes carnivores et des monstres mutants bizarroïdes. Sans compter le Boss de fin particulièrement effrayant.





L'été va être chaud pour les possesseurs de PlayStation. Vous pouvez ranger vos maillots de bain, la route de la plage n'est pas en vue. Avant, il y a Atlanta et ses Jeux olympiques, et après il y aura la big sieste consécutive à des milliers de parties entre potes sur International Track and Field ou Olympic Games. Ces deux jeux totalisent à eux seuls 26 épreuves des J.O. Des tonnes de polygones qui s'animent, courent, sautent, nagent et font même de l'escrime ! Des centaines de records à battre, etc. Le principe de ces jeux n'est pas nouveau, puisqu'il s'agit toujours de taper comme des malades sur les touches de vos pauvres manettes. Mais la grande nouveauté, c'est le réalisme que permettent la 3D polygonale et les textures. C'est simple, on se croirait devant la télé. Quand la technique sert le sport ! Que les jeux commencent !

Par Olivier Prézeau et Nicolas Moulin
TRACK & FIELD
EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE DÉBUT JUILLET 1996
OLYMPIC GAMES
EDITEUR : US GOLD
DISPONIBLE DÉBUT JUILLET 1996

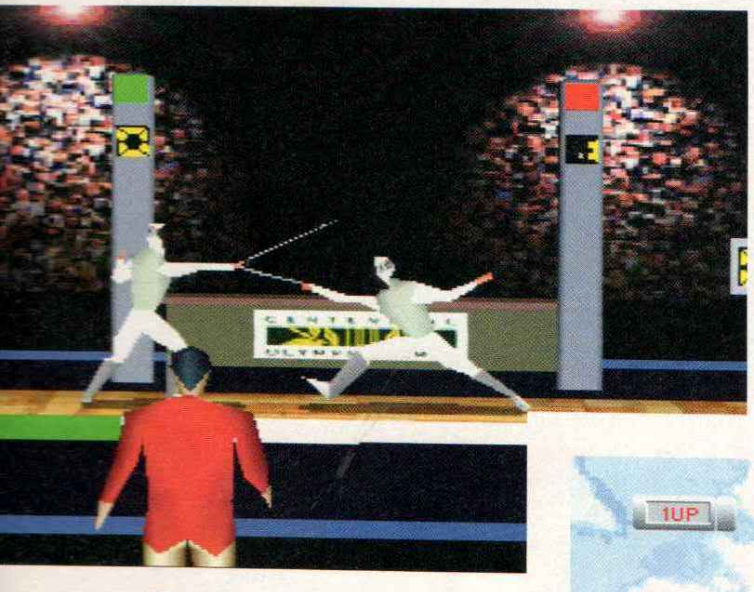
Le temps passe, les épreuves restent.

OLYMPIC GAMES

EDITEUR : US GOLD
DISPONIBLE DÉBUT JUILLET

Par Nicolas Moulin

Alors que les Jeux olympiques approchent maintenant à grands pas, US Gold vous propose de participer activement à l'événement sportif le plus attendu de la planète. Attendez-vous à transpirer sévèrement du poignet et... préparez la pommade anti-inflammatoire !



La chose n'est pas nouvelle, les Jeux olympiques ont toujours constitué une manne pour les éditeurs de jeux vidéo. Les plus vieux d'entre vous se souviendront sûrement de ces longues parties de Decathlon sur Atari 2600, qui s'apparentaient souvent plus à des séances de torture qu'à autre chose. À l'époque, il fallait agiter le joystick de gauche à droite le plus rapidement possible, puisque de cette vélocité manuelle dépendait directement les performances de votre sportif pixellisé. Béni par les fabricants de manettes (rares étaient celles qui résistaient longtemps à un tel traitement) et maudit par les kinésithérapeutes (l'entorse du poignet était courante), ce type de

Quand on vous parlait de personnages anguleux...

fiche technique — Olympic Games

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 à 8
Genre	Simulation sportive
Editeur	US Gold
Continues	Sauvegarde
Après une demi-heure de jeu	On trempe son poignet dans la glace
Memory Card	Oui
Niveaux de difficulté	3
Distributeur	US Gold

Olympic Games

Memory card | Multi-joueurs

graphismes : On frise le moche. **2**

durée de vie : Seulement si vous jouez à plusieurs. **5**

jouabilité : Il n'existe pas plus simple. **4**

musique et son : Les musiques sont excellentes. Ambiance sonore correcte. **4**

originalité : Désolé, mais le genre n'est pas vraiment nouveau. **1**

présentation : Intro très dynamique, ergonomie générale plutôt bonne. **4**

En résumé
Olympic Games nous ressort la bonne vieille maxime qui dit que c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes. Et il est vrai que dix ans plus tard, ce genre de jeu se révèle toujours aussi amusant à plusieurs. **4**

Des mouvements de caméra intelligents, mais pas toujours fluides.

Le tir est l'une des épreuves les moins fatigantes.

jeu avait pratiquement disparu depuis quelques années. Aujourd'hui, avec l'arrivée des nouvelles générations de consoles, les tueurs de manettes et d'avant-bras signent donc leur grand retour, et Olympic Games en fait partie...

Manchots s'abstenir !

Olympic Games vous propose de participer à une quinzaine d'épreuves au total. Vous aurez ainsi la possibilité de pratiquer des sports aussi fatigants que le 100 mètres, le 400 mètres, le javelot, le disque, le marteau, l'escrime, la natation, l'haltérophilie, le saut en longueur, le saut en hauteur, le saut à la perche, le triple saut, le tir rapide, le ball-trap, et enfin le tir à l'arc. O.K., c'est fini, vous pouvez reprendre votre souffle. Toutes les épreuves sont entièrement réalisées en trois dimensions, et globalement toutes se pratiquent de la même manière. Comme à la grande époque, il vous faudra appuyer le plus rapidement possible sur les boutons de votre manette, une barre de puissance représentant le niveau de vos performances. Tandis qu'une autre barre désignera celle de votre résistance (les forces qui vous restent en quelque sorte). Certaines disciplines demanderont un effort supplémentaire de votre part, notamment lorsqu'il faudra en plus indiquer un angle d'attaque (comme dans le lancé du marteau, du javelot, etc.). Les choses sont claires : si vous êtes plutôt du genre paresseux des phalanges, abandonnez tout de suite l'idée de vous procurer le jeu. À part quelques épreuves comme le tir ou l'escrime, tout le soft est axé autour de votre rapidité et de votre résistance à la douleur.

Tout repose sur la rapidité et la résistance de votre poignet.

Le masochisme ludique total

Comme toujours, il y a ceux qui aiment, et ceux qui n'aiment pas. Cependant, il faut quand même avouer que lorsque vous jouez à plusieurs, le plaisir est bien présent, et ce malgré la souffrance certaine que vous procurera un 400 mètres par exemple. Ce n'est d'ailleurs pas pour rien que le programme accepte jusqu'à 8 joueurs simultanément, car c'est dans cette optique d'utilisation qu'Olympic Games mérite de retenir votre attention. Effectivement, ce n'est pas sur le plan technique que le jeu pourra vous charmer. Le graphisme des sportifs est d'une rare laideur, très angulaire et surtout très impersonnel. De plus, on ne peut pas dire qu'ils débordent de textures, puisque ces derniers en sont tout simplement dépourvus. Les mouvements sont de qualité et de réalisme inégal, de même que les travellings des caméras, pas toujours fluides. Un bon point à noter cependant, les performances que vous pourrez réaliser sont tout à fait vraissemblables, dans le sens où vous ne pourrez pas battre le record du monde de la discpline pratiquée lors de vos premiers essais. En résumé, vous aurez compris que l'intérêt d'Olympic Games ne se situe pas dans sa réalisation passable, mais bel et bien dans les potentielles parties que vous pourrez effectuer à plusieurs. Si tel n'est pas votre cas, la durée de vie se rétrécira proportionnellement à votre rapidité "paddlesque". Vous voilà prévenus.

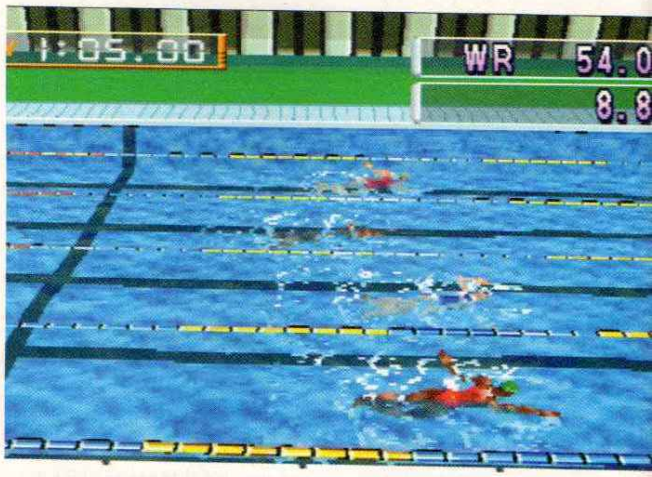
8 joueurs vont se déchaîner sur les manettes!

Les simulations d'athlétisme ne datent pas d'hier dans les jeux vidéo. On en trouvait déjà sur Apple 2 au début des années 80. Et on aime toujours autant ça !

Le "on" est peut-être exclusif en ce qui vous concerne, jeune lectorat que vous êtes, mais nous, les vieux routiers de l'informatique, on se rappelle encore avec émoi des parties effrénées qui rendaient les touches "S" et "X" du clavier à jamais inutilisables. Les constructeurs ont vite compris, et on lâché l'affaire au profit des éditeurs en arcade – dont Konami fait partie – et qui ont vite repéré le filon. Ce fut donc ensuite la grande époque des jeux d'arcade à base d'épreuves olympiques d'été puis d'hiver. Cette fois, ce sont les boutons verts et jaunes des bornes qui furent mis à rude épreuve, l'armement s'étant modernisé : les joueurs n'utilisaient plus leurs petits doigts musclés, mais des outils barbares comme les briquets ou les stylos. On frottait les boutons avec frénésie pour faire croire à la machine que la fréquence de la pression sur le bouton était énorme. Et elle l'était : cette fréquence inhumaine faisait exploser les records du monde. La mode des jeux de ce style est ensuite passée ... pour renaître sur les micros 8 et 16 bits Amstrad, Atari et Amiga.

Les athlètes sont modélisés en 3D polygonale, et les textures bien plus réalistes que celles de Olympic Games. On s'y croirait !

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD



Par Olivier Prézeau

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE DÉBUT JUILLET 1996

fiche technique International Track ...

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 à 4
Genre	Simulation sportive
Editeur	Core Design
Continues	Infinis
Après une demi-heure de jeu	J'suis l'meilleur
Niveaux de difficulté	3
Distributeur	Ludi Games
Memory card	Oui, les scores

International Track & Field

Memory card | Multi-joueurs

graphismes : Les personnages en 3D polygonale sont criants de réalisme. **5**

durée de vie : Longue, surtout à plusieurs. **5**

jouabilité : On contrôle toutes les épreuves facilement. **5**

musique et son : Une alternance de hard et de techno. Bruits de foule sympa. **4**

originalité : Ce n'est pas vraiment nouveau, mais c'est efficace. **3**

présentation : C'est joli, mais sans plus et pas vraiment long. **2**

En résumé

Track and Field sur PlayStation reprend l'esprit des jeux d'arcade d'antan avec succès. Prise en main ultra rapide, facilité d'utilisation, plaisir de jeu et durée de vie énorme : que demander de plus ? **4**

Le saut en longueur vous propose de courir en utilisant les touches de puissance, puis d'appuyer sur le bouton de saut lorsque vous êtes proche de la zone à ne pas dépasser. Vous choisissez alors l'angle, et c'est l'envol.

COMPARATIF

Olympic Games ou Track & Field ?

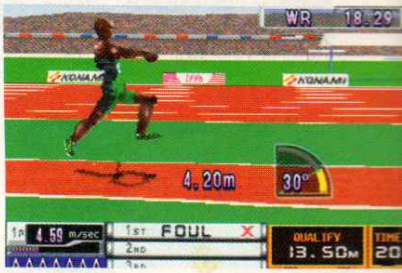
Difficile de comparer deux hits en puissance sur PlayStation, d'autant que ces deux produits proposent la même chose : simuler les jeux d'Atlanta. Attaquons sur le réalisme des graphismes : "Track" est beaucoup mieux réussi grâce à ses textures et ses polygones, moins géométriques que ceux de Olympic Games. Dans le cas d'"Olympic", les athlètes semblent tout droit sortis d'un magasin de jouets en bois peint! En revanche, ce dernier est beaucoup plus réaliste en matière de temps et de records puisqu'il est difficile de s'en approcher. Ce qui n'est pas le cas de "Track", complètement irréaliste. à ce niveau. "Olympic" propose en outre15 épreuves contre 11 seulement dans "Track", et permet de plus à huit joueurs de s'éclater contre seulement quatre pourle titre de Konami. Pourtant force est de constater que Olympic Games s'avère être plus amusant car plus réaliste. Track and Field pourra quant à lui satisfaire les fans d'arcade, les purs et durs.

Bonjour la 3D polygonale mappée!

Dans les années 90, les consoles 16 bits eurent elles aussi droit à leurs simulations, mais sans grand succès. Aujourd'hui, sur PlayStation, Konami reprend le flambeau et plus particulièrement la flamme olympique d'Atlanta. C'est une bonne occasion pour retrouver le charme des jeux d'antan, le principe n'ayant toujours pas changé. Mais attention, l'environnement technique, lui, n'est plus le même : sur Play Station, il est devenu high-tech et novateur. Il permet de représenter les athlètes en 3D grâce à la technique de la Motion Capture qui fixe le mouvement sous forme de polygones animés pour reproduire la réalité. Vous connaissez bien cette technique sur PlayStation mais dans le cas de Track and Field, les formes géométriques sont lissées et texturées d'une manière dangereusement réaliste. On ne sait plus trop bien si on regarde une retransmission télévisée ou si l'on joue vraiment à un jeu. D'autres jeux de simulation ont aussi tenté l'aventure de la 3D, mais n'ont pas réussi un aussi beau rendu que celui de Track and Field. C'est réaliste, fluide et rapide.

11 épreuves à couper le souffle!

Les onze épreuves présentes sur le CD sont le lancer du poids, du javelot, du disque, du marteau, le saut en hauteur, longueur, à la perche, le triple saut, la natation, le 110 mètres haies et le 100 mètres plat. Dans tous les cas, on doit appuyer très rapidement sur un bouton d'accélération et parfois combiner ce geste avec une ou deux autres manipulations qui simulent la réalité sportive avec plus ou moins de justesse. Lorsque l'on passe à des épreuves comme le 110 mètre haies, il suffit, tout en accélérant, d'appuyer sur le bouton de saut lorsque votre athlète arrive sur une haie. Quand il faut sauter en longueur, on appuie très vite sur le bouton d'accélération, l'œil rivé à la fois à la jauge et à la piste ; puis lorsque le sautoir est là, on appuie sur la touche "saut" en gardant son doigt pressé le temps de régler l'angle du saut. Si tout est bien calculé et si vous ne souffrez d'aucune maladie nerveuse, vous avez une chance d'atterrir dans le bac à sable. Tout cela paraît compliqué sur la papier, mais est très facile à assimiler. A 4, le jeu devient rapidement une foire d'empoigne à coups de records pulvérisés et de cris de joie. Grâce à ce confort d'utilisation et à son grand réalisme graphique, International Track and Field mérite vraiment de faire partie de votre ludothèque de l'été. C'est une référence sur PlayStation.



La natation est une des plus belles épreuves, avec les reflets sur l'eau de la piscine.

Une vue générale pour le 110 mètres haies qui vous permet de juger de la puissance des zooms pendant le jeu.

Pour les allergiques à l'athlétisme toutefois amateurs de Jeux olympiques, US Gold propose une simulation de football complète et accessible à tous.

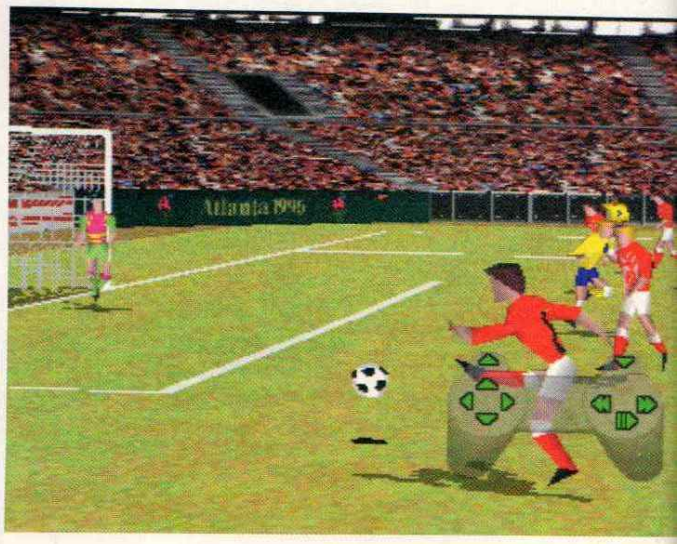
Olympic Soccer est une simulation de foot qui arrive à un moment où de nombreux jeux du même style sont sortis sur PlayStation. Grâce à son aspect tonique – dû à une grande vitesse des animations et à son côté arcade-simulation – il a une bonne chance d'entrer dans la ludothèque des amateurs de jeux de foot. Côté simulation, un des points forts d'Olympic Soccer est la licence officielle des J.O. d'Atlanta qu'US Gold ne se prive pas d'utili-

On peut aussi régler l'angle – en degrés – des multiples vues.

EDITEUR : US GOLD
DISPONIBLE EN AOUT 1996

Par Olivier Prézeau

OLYMPIC SOCCER



fiche technique — Olympic

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2
Genre	Action/Simulation
Editeur	US Gold
Continues	Non
Après une demi-heure de jeu	Médaille d'or!
Niveaux de difficulté	1
Memory Card	Oui
Distributeur	US Gold

graphismes : De près, les joueurs sont trop géométriques. 3

durée de vie : Possibilité de jouer à deux : on ne laisse donc pas tomber. 4

jouabilité : On prend en main le jeu très rapidement, et on s'éclate ! 4

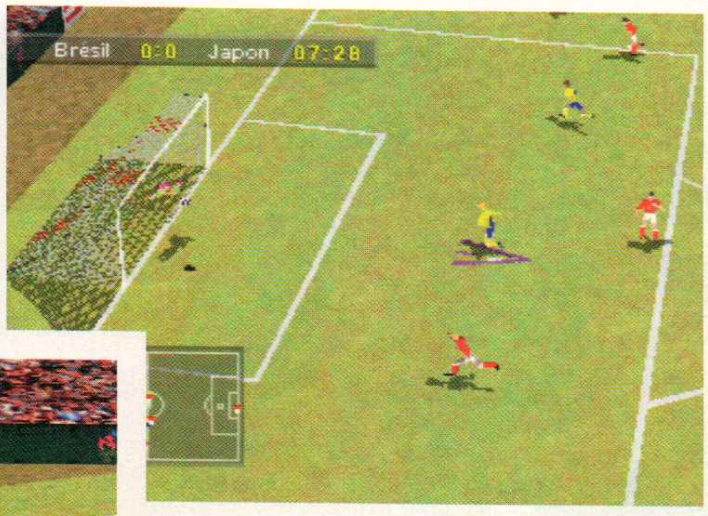
musique et son : Les commentaires en anglais. 2

originalité : Marier l'"olympisme" et le foot est une idée originale. 3

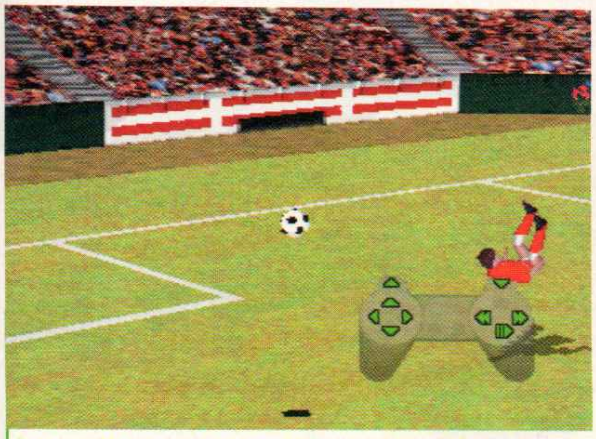
présentation : Pas mal, mais manque de "vie" 3

En résumé

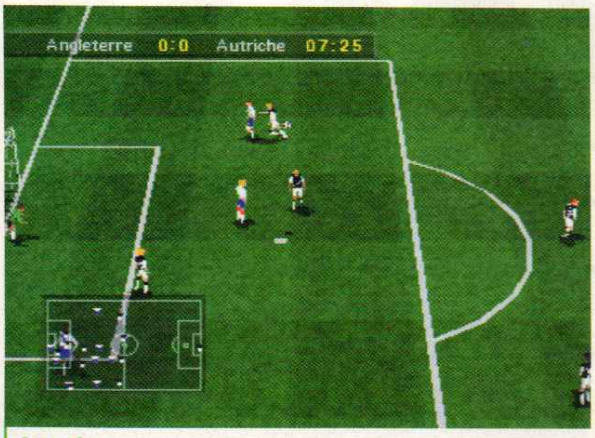
Olympic Soccer n'est pas la première simulation de football, loin de là ! Et pourtant, c'est un jeu qui sort du lot grâce à sa simplicité. Il est vraiment facile à prendre en main et est destiné à un large public. 4



Un football très fun pour les jeux d'Atlanta.



En vue rapprochée, les joueurs ne sont pas modélisés avec grand réalisme, même pour un retourné.



En vue générale, les joueurs sont bien animés.

ser. Toutes les équipes, les noms des joueurs sont présents sur le CD. Tactiquement parlant, on peut accéder à 8 formations différentes sélectionnables avant chaque match et modifiables en cours de jeu via un écran d'options. Vous pouvez vous imaginer en Luis Fernandez vociférant sur la touche... Voilà pour la stratégie, mais qu'en est-il de la tactique personnelle ?

La licence officielle des J.O.

Chaque joueur possède une vingtaine de mouvements différents, évidemment criants de réalisme puisque réalisés avec la technique de la Motion Capture. L'animation est fluide et rapide, que l'on soit en vue rapprochée ou en vue générale. Les retournés et autres figures de style sont impeccablement exécutés. En revanche, les graphismes sont grossiers lorsque l'on s'approche trop du ballon. Évitez donc les zooms, et préférez une vue large au détriment de cette vue proche qui dévoile la géométrie intime des joueurs. Des footballeurs dont les jambes resemblent à des triangles, c'est plutôt bizarre ! Quand on y regarde de trop près, on a l'impression de jouer avec une équipe de 11 Pinocchios en short ! (cf. Olympic Games). Heureusement, ceci ne nuit en rien à la jouabilité.

Simulation ou arcade ?

En tout, 18 angles de vue modulables sont disponibles, de biais, en largeur, en longueur et de dessus. Évidemment, on passe sur les options habituelles permettant de revoir n'importe quelle action récente en tournant et zoomant autour des joueurs. Outre le mode "simulation", on trouve en effet un mode "arcade" permettant des parties courtes ou de vrais matchs de 90 minutes.

Olympic Soccer est avant tout destiné à un large public. La prise en main est effectivement immédiate : on commence par quelques passes, le mouvement de base du débutant en simulation de foot sur console ; ensuite, on tente des dribble, des tacles et on se rend compte, ô joie, que l'on peut accélérer quand on court derrière un adversaire ayant le ballon. Et puis on marque facilement des buts, alors qu'habituellement il faut s'y prendre à plusieurs reprises pour réussir quelques jolis coups. L'excellente maniabilité permet donc de progresser rapidement. D'autant que les effets donnés à la balle, à l'aide des boutons "L" et "R", permettent de faire des actions parfois surréalistes, mais tellement fun ! Même si les spécialistes préfèreront des jeux de foot plus axés simulation, les autres – c'est-à-dire la majorité – pourront se procurer Olympic Soccer les yeux fermés.

Bien que de très nombreux jeux de tennis soient déjà sortis sur à peu près toutes les consoles depuis pas mal d'années, rarement une simulation aura été aussi proche de la réalité.

Par Nourdine Nini

EDITEUR : CODEMASTERS
DISPONIBLE : OUI

Une option permet de customiser un joueur sélectionné, puis de le faire évoluer en mode "Tournoi".

En double, il arrive même que des coéquipiers s'envoient la balle en pleine tronche !

SAMPRAS EXTREME TENNIS

Un curseur se déplaçant à une vitesse plus ou moins rapide, selon le service choisi, vous aidera à faire de bons engagements dans le carré.

Le n° 1 mondial du tennis, depuis maintenant quelques années, peut vraiment être satisfait du résultat de ce jeu. Il en est non seulement le parrain, mais aussi et surtout il fait partie de l'un des 24 joueurs présents, jouables. À vrai dire, aucun jeu de tennis digne de ce nom, mis à part peut-être Power Serve 3D d'Ocean, n'avait sa place sur la PlayStation. En fait, sur la console nouvelle génération de Sony, il y a eu très peu de jeux de cette catégorie en version officielle. Pour tout vous dire, nous n'avions même rien à nous mettre sous la dent ! C'est donc avec encore plus d'intérêt que le joueur invétéré – et de surcroît amateur averti de ce sport que l'on nommait à l'époque "jeu de paume" – va découvrir ce nouveau titre-phare de Codemasters. Entièrement réalisé en

Les chutes sont extrêmement bien gérées. Il faut les voir se relever avec une animation incroyablement réaliste.

fiche technique — Sampras Extreme Tennis

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2 (ou link) ou 8 alternativement
Genre	Tennis 3D
Editeur	Codemasters
Continues	Non
Après une demi-heure de jeu	Selon le nombre de sets
Memory card	Oui
Niveaux de difficulté	3
Distributeur	Codemasters

Sampras Extreme Tennis

Memory card | Multi-joueurs

graphismes : De la 3D d'excellente facture. **4**

durée de vie : Vous avez beaucoup d'ami(e)s ? **4**

jouabilité : La prise en main est immédiate et aisée. **4**

musique et son : Des bruitages hallucinants de réalisme. **5**

originalité : Un des classiques du jeu vidéo. **3**

présentation : De la vidéo ancienne et nouvelle génération. Drôle, mais court. **2**

En résumé

Sampras Extreme Tennis s'inscrit dans la lignée des jeux qu'il est difficile d'oublier. De par sa qualité graphique, ses options en nombre et ses animations inégalées, le dernier-né de Codemasters est vraiment un titre à ne pas rater. **4**

La vue à travers les yeux n'est pas tout à fait idéale.

3D temps réel, Sampras Extrême Tennis vous plongera à n'en pas douter dans un univers sportif et ludique de très haut niveau.

Jimmy Hendrix en short ?

Ce qui frappe avant tout dans ce titre, c'est le nombre assez inhabituel d'options en tout genre. En effet, ce qui suit n'est qu'une liste non exhaustive de ce que vous pourrez paramétrer dans le jeu. On a donc droit, entre autres, à trois niveaux de vitesse (le plus rapide est à conseiller), un mode "auto-replay", trois types de jeu ("tournoi", "match simple" ou "knockout à 1 seul jeu gagnant"), un choix du nombre de sets (1, 3 ou 5), un positionnement de l'écran, etc. Vous aurez également la possibilité – sympathique il faut bien l'avouer – de choisir entre pas moins de 24 personnages ! Pas un de moins. Parmi ceux-là, vous retrouverez 12 hommes pour autant de femmes. Quatre d'entre eux, représentés en ombres chinoises sur l'écran, sont au départ des joueurs cachés. C'est seulement dans le cas où vous triompheriez des 8 tournois proposés au début, que vous auriez peut-être une chance de jouer avec ces hurluberlus habillés en robe du soir ou coiffés d'une coupe "afro" très spéciale. En tout cas, c'est loin d'être triste !

Les coups des jeunes filles sont, visuellement, différents de ceux des p'tits gars. Réalisme, quand tu nous tiens !

Sept vues du terrain !

Mais ce n'est pas tout, puisqu'une espèce d'éditeur de joueurs est également disponible. Vous possédez alors 100 points à répartir selon plusieurs critères précis : vitesse, puissance de frappe, vitesse de service, etc. Un bon moyen pour créer un tennisman à son image. Une fois sur le terrain (8 tournois en tout sont disponibles), que vous évoluiez sur gazon, terre battue ou ciment, vous sentirez nettement la différence ; les rebonds et la vitesse de la balle changent du tout au tout. De même, selon le tournoi choisi (Tokyo, Paris, Berlin...), les arbitres feront les commentaires dans la langue du pays. Vous aurez à votre disposition 7 vues, toutes (ou presque !) jouables, chose très rare, notons-le, dans un jeu de sport en 3D. La technique de Motion Capture, utilisée une fois de plus, vous permettra d'apprécier plus encore les superbes animations des joueurs. Plongeon, revers, coup droit, service, volée, smashe, etc., sont réalisés avec un souci du détail extrême. On se croirait réellement devant la télévision au moment de Roland Garros ou de Wimbledon ! D'autant que les bruitages sont également d'excellent niveau : applaudissements du public aux bons moments (visible !), expressions orales et visuelles des joueurs (déception, satisfaction ou effort intense exprimés), tout y est...

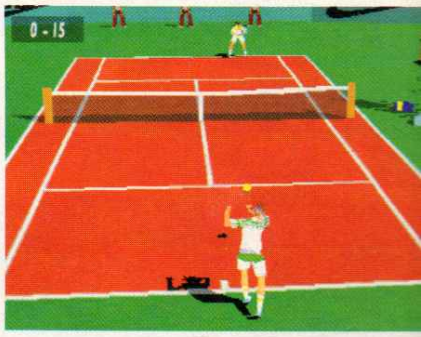
Sampras règne en maître

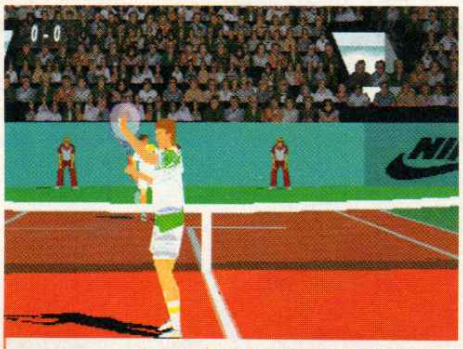
On cherche vainement LE défaut de ce jeu ! Pourtant, on pourrait regretter des animations tronquées lorsque le jeu est en mode "rapide" : les coups sont moins décomposés qu'en jeu lent, ce qui gâche un peu la beauté de la chose.

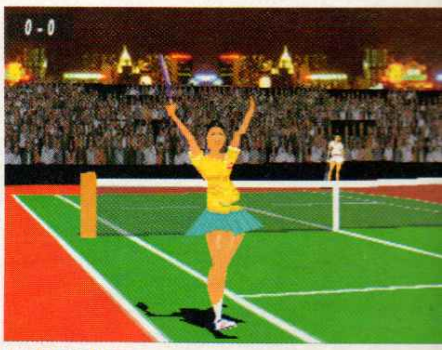
À part cela, on dispose là d'un bijou à côté duquel il ne faut absolument pas passer. D'autant qu'il se joue seul ou à deux, en "link" ou pas, ou bien jusqu'à 8 alternativement dans les tournois. Un soft idéal pour vraiment s'amuser.

Les tournois et les joueurs, ils y sont tous. De quoi faire...

Une simulation de tennis qui dépasse la réalité!







La joie des uns et des autres est souvent exprimée dans Sampras Extreme.

En plein milieu du peloton, on ne vous fera pas de cadeaux. Gardez bien votre ligne et ne sortez pas trop de la trajectoire.

17 Grands Prix en tout sont disponibles dans Formula One. En mode championnat ou en jeu normal.

Les fans de Formule 1 vont pouvoir lever le siège entamé depuis quelque temps devant les locaux de Psygnosis. Après des mois de gestation, les programmeurs se sont enfin décidés à nous lâcher leur bijou : la claque!

Par Nicolas Moulin

FORMULA ONE

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN JUILLET 1996

fiche technique — Formula one

Son en	Stéréo/ Surround/ Q-Sound
Nombre de joueurs	1 ou 2 en link
Genre	Course voiture
Editeur	Psygnosis
Continues	Sauvegardes
Après une demi-heure de jeu	Contrôle parfait de la voiture
Memory card	oui
Niveaux de difficulté	2
Distributeur	Psygnosis

Alors que la saison 96 est déjà bien entamée, c'est maintenant à votre tour d'enfiler les gants et de montrer de quoi vous êtes capable. Bon c'est sûr, vous, vous allez jouer pour la saison 95, mais vous n'allez pas stresser pour si peu. Après avoir choisi la langue qui correspond le mieux à vos habitudes orales (a priori, le francais), vous allez assister à une introduction assez classe, montrant une Formule 1 sous tous ses angles dans un hangar plongé dans l'obscurité. Puis le premier menu apparaît enfin devant vos yeux remplis d'impatience. On vous demande alors si vous allez jouer seul ou à deux, puisque le mode "link" permettra de vous expliquer mano à mano avec un autre possesseur de PlayStation.

La pole, sinon rien !

Il vous faudra ensuite choisir entre deux types de course, à savoir le mode "arcade" ou le mode "Grand Prix". Si vous choisissez le premier, sachez qu'il vous faudra passer des check-points dans un

graphismes : Rien à dire, circuits et voitures sont parfaits. **5**

durée de vie : Excellente, notamment grâce au mode "link" **4**

jouabilité : La voiture répond bien aux commandes **4**

musique et son : Satriani et Alliot en fond sonore, il y a pire **5**

originalité : Tout sauf original **1**

présentation : Classe, mais vite lassante ! **3**

En résumé

Cela valait le coup d'attendre aussi longtemps, car le résultat est à la hauteur de nos espérances. Même s'il ne s'agit pas d'une simulation pure et dure, la réalisation technique et la beauté de Formula One feront craquer les moins indulgents d'entre vous. **5**

Le départ est l'un des choses les plus difficiles à maîtriser dans ce sport. On vous le confirme.

temps imparti pour pouvoir continuer la course, et que la voiture s'avèrera beaucoup plus facile à conduire. Mais les puristes préféreront sans hésitation le mode "Grand Prix", bien plus fidèle à l'idée que l'on se fait de cette discipline. Afin de vous familiariser avec le contrôle de la bête, quelques aides comme l'assistance au freinage ou bien la boîte de vitesse automatique vous permettront de ne pas être trop ridicule lors de vos premiers tours de roues. Les pointilleux pourront bien sûr enlever toutes ces aides dégradantes pour un vrai pilote, et pourront même s'exercer à changer le réglage des ailerons avant et arrière, ainsi que la répartition du freinage. Il est clair que l'on n'est pas encore au sommet de la simulation, mais on est déjà bien loin du mode "arcade". Il ne vous reste maintenant plus qu'à choisir un pilote et une écurie pour vous lancer dans le championnat, qui, en 95, comportait 17 grands prix. Tous les circuits sont présents, ils vont du très technique Monaco au véloce Monza. Vous voici maintenant sur la grille de départ. Il n'y pas à dire, c'est vraiment superbe ! Tout est en 3D texturée, et le graphisme est vraiment très réussi.

Un chef-d'oeuvre est né

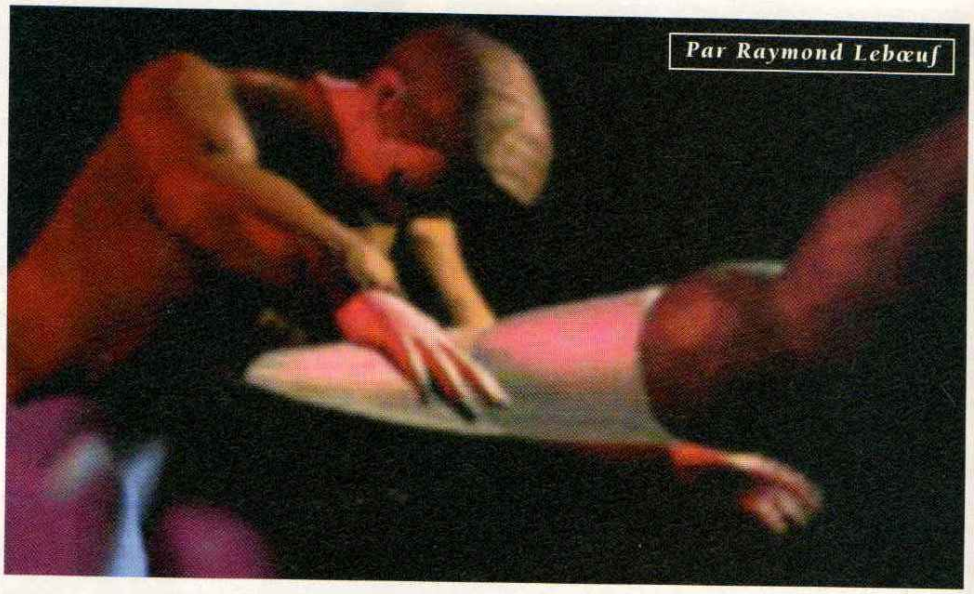
Le feu vient de passer au vert, et les voitures commencent à partir de tous les côtés. Les pneus dérapent en laissant s'échapper une épaisse fumée, alors que les pilotes essayent de se faufiler pour prendre la meilleure trajectoire. Pour un peu, on s'y croirait. Dans tous les cas, ce n'est pas l'animation qui viendra gâcher le spectacle, car vraiment le tout bouge très bien. La perspective est bien rendue et donne une bonne impression de profondeur et de relief. Si celle d'origine ne vous convient pas, vous pourrez toujours en changer. Si votre pilotage est trop agressif, il ne sera pas rare de voir votre aileron se désintégrer sous l'effet d'un léger contact avec une roue adverse. Comme la voiture s'avère particulièrement maniable, il ne faudra vous en prendre qu'à vous seul. L'ambiance sonore et musicale est de très bonne qualité : vous aurez droit à la fois au commentaire en direct et en français de Philippe Alliot, tandis que Satriani et Vai s'occuperont de mettre le feu à vos enceintes. En conclusion, Formula One s'avère donc être un excellent jeu qui fera craquer le plus réticent des joueurs sur console. Cela valait vraiment la peine d'attendre...

Vous choisissez le pilote parmi les 25 que l'on vous proposera (saison 1995).

A Monaco, durant les essais, le stress est à son comble. Notez la présence du chronomètreur officiel

Ah ah ah... Fous que vous êtes, vous pensiez avoir tout vu ?! La PlayStation n'a pas craché toutes ses tripes, loin s'en faut. Voici Fade to Black, la digne suite de Flashback... Vous n'avez pas fini de courir...

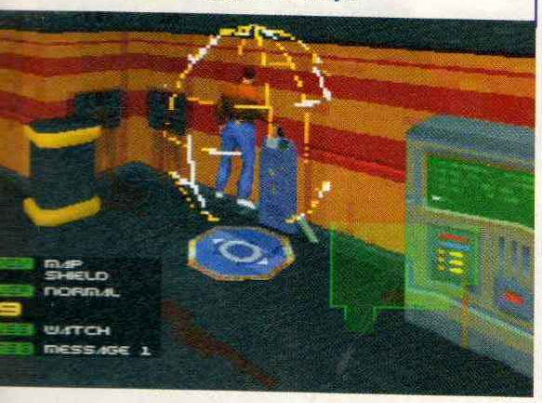
EDITEUR : DELPHINE SOFTWARE
DISPONIBLE EN JUILLET



Par Raymond Lebœuf

FADE TO BLACK

L'un des accessoires que vous ne quittez jamais est votre bouclier électromagnétique. Il peut faire dévier environ neuf balles sur dix. C'est à ces bornes que vous le rechargez.



Résumé des épisodes précédents : arrivé au bout de ses très longues et épiques aventures dans Flashback, Conrad B. Hart avait réussi à échapper à ses ennemis mortels, les Morphs, extraterrestres reptiliens fascistes et belliqueux. À leur nez et à leur barbe, il s'était glissé dans une capsule de survie à destination de la Terre. Pas de bol : avarie, caprice du destin et des éditeurs de jeu, Flashback a tellement bien marché (plus d'un million de jeux dans le monde !), que voici Conrad de nouveau dans la panade... Il fallait bien trouver un prétexte pour le revoir. Sa capsule est tombée en panne, lui est cryogénisé dedans, à la dérive depuis cinquante ans. Ironie du sort, ce sont les Morphs qui le retrouvent, tout à fait par hasard, en l'An de grâce 2190. Résultat : police, menottes, prison. Conrad se retrouve dans le quartier de haute sécurité, dans une forteresse Morph. Le salut s'appelle John O'Connors. Il fait partie d'une organisation rebelle, la "Mandragore" qui, fondée dans cette même prison, lutte contre les Morphs de l'intérieur.

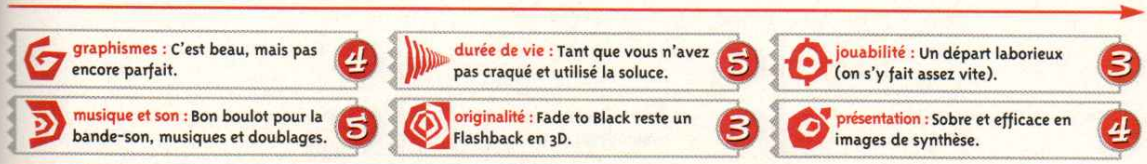
Ça commence rudos

John O'Connor a réussi à vous faire parvenir un flingue. Vous voici l'arme au poing, dans votre cellule. Vous sortez, dégommez un premier drone de sécurité, toutes les sirènes se mettent à hurler, toutes les portes se referment sur vous. Vous entendez dans les haut-parleurs les Morphs s'organiser. L'aventure commence, et vous n'avez pas fini de mourir.

Au fur et à mesure que vous avancez, les forces que les Morphs vous opposent sont de plus en plus imposantes... Au début, ce sont de petits drones ; à la fin, ce sont carrément des Morphs en exosquelette de combat.

Fiche technique — Fade to Black

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Aventure/action
Editeur	Delphine Software
Sauvegardes	Mots de passe
Après une demi-heure de jeu	On passe la seconde pièce !
Memory card	Oui
Niveaux de difficulté	3 (pour l'action seulement)
Distributeur	Electronic Arts



En résumé

Une aventure passionnante qui mêle action et réflexion. Mais attention, FTB est aussi riche que compliqué... À déconseiller formellement aux débutants. Sinon, les fans d'aventure y trouveront le prétexte idéal à une bonne centaine de nuits blanches.

tte foreuse
us sera bien
le pour sortir
la mine.
estion :
mment ça
rche ?

Il est sacrément difficile, ce jeu, et je commencerais par le déconseiller formellement aux débutants. Moi-même je suis resté coincé une bonne demi-heure dans la seconde pièce. Comme un plouc. Le trou. Il faut un sacré sens de l'observation pour s'en tirer. Faut avancer pas à pas, avec patience. Et à mon avis, quelques mois de réflexion ne me seront pas superflus pour en arriver à bout. Et puis, le personnage de Conrad n'est pas facile du tout à déplacer au début. Il faut s'habituer aux différents boutons (tous sont utilisés), aux différents menus. Et comme il s'agit aussi d'un jeu d'action, quand on se fait cartonner de partout sans trouver cette cochonnerie de bouton de tir, contraint à faire de ridicules petits bons de côté parce qu'on s'est encore gourré, et puis qu'on meurt comme un gros naze, ben c'est écœurant. Rassurez-vous, on s'y fait assez vite, à mourir, comme à la manette.

Beau à pleurer

Parce que même si on sèche, c'est pas grave. Le jeu est tellement vaste, magnifique et interactif qu'on ne peut pas s'ennuyer. Il y a toujours un endroit à explorer, une possibilité que l'on n'a pas essayée. La 3D, calculée en temps réel, est très impressionnante. Ici, le personnage de Conrad obéit au doigt et à l'œil. Vous pouvez lui faire faire ce que vous désirez : il ne s'agit pas d'une histoire qui se déroule sans vous et dans laquelle vous n'intervenez que pour choisir entre telle porte à ouvrir ou telle direction à prendre. Non ! vous faites absolument ce que vous voulez. C'est là la très grande force de Fade to Black, avec son incroyable beauté. Mais si vous voulez épargner vos nerfs, une seule solution, la Memory Card ou la sauvegarde dans la Ram de la console. Ce qui vous permet de recommencer là où vous êtes mort.

Aventure, action et réflexion

Idée intéressante : les 13 niveaux sont indépendants. Ça signifie qu'une fois que vous arrivez à bout d'un niveau, il ne sera plus question d'y retourner, même si vous avez oublié un objet, d'appuyer sur un bouton ou une autre stupidité du genre. Une fois le niveau fini, une autre mission commence. Ça évite les retours en arrière toujours très lourds dans les aventures. L'action est omniprésente et prend toute sa dimension dès qu'on maîtrise le personnage de Conrad : on peut passer la tête dans l'embrasure d'une porte, sauter, s'accroupir, courir pour fuir les tirs ennemis... du vrai cinoche ! Le jeu est un peu lent ; mais comme cela est justifié par la richesse du graphisme, pour une fois je ne vais pas râler. Question réflexion, je vous l'ai déjà dit, vous aurez votre lot et bien plus encore. Les énigmes demandent bien plus de jugeote que le simple "posez un objet là, puis appuyez sur le bouton derrière, etc.". Ce sont de véritables colles logiques, qui vous laisseront à chaque fois un peu plus stupide. Quant à l'aventure, elle est tout simplement passionnante. Aucun superlatif n'est assez fort. Enfin, la finition du jeu est parfaite, avec soixante musiques, les voix – en français s'il vous plaît –des doublures de Sharon Stone, Sandra Bullok ou Kevin Costner. Les séquences cinématiques sont quant à elles tout simplement... euh... cinématiques ! Bref, Fade to Black, mangez-en, vous en prendrez plein les dents.

Beaucoup d'énigmes utilisent le principe suivant : quand vous marchez sur une dalle, elle s'allume et déclenche quelque chose. Quoi ? À vous de trouver et de comprendre à chaque fois.

Pour franchir un couloir, il faut sauter par-dessus toute une batterie de dalles électrifiées. Fastoche en principe. Mais il a fallu dix tentatives pour m'en tirer.

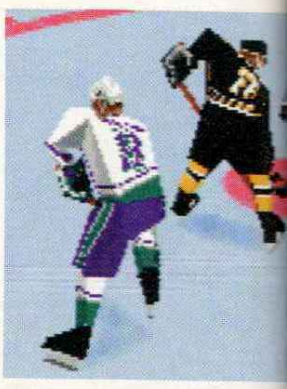
L'ennemi de toujours : un sale Morph. Surtout ne les laissez pas arriver au corps à corps. Ils vous collent dessus comme un camembert trop fait et vous dissolvent en deux secondes dans leurs sucs gastriques.

Fade to Black ou Resident Evil ?

Egalement en travelling dans ce numéro, il est clair que Resident Evil marque plus par la beauté de ses décors et la grande originalité dont il fait preuve. Il apporte véritablement du sang neuf dans le genre. FTB quant à lui est plus classique : c'est du Flashback en 3D. Pourtant, dans les deux jeux, la trame est extrêmement bien ficelée : suspense, action, aventure, jeu dans le jeu par le biais de rencontres, bref, tous les ingrédients d'une superproduction. Pour ce qui concerne la durée de vie, les deux titres se valent. Vous passerez pas mal de temps dessus! Si vous en avez la possibilité, prenez les deux. Si vous devez choisir : préférez Resident Evil, plus mythique que FTB.

Et un hockey de plus pour votre console préférée ! Alors si vous êtes O.K. (Ah Ah !) pour une séance de patinage pas vraiment artistique, laissez-vous tenter par la dernière production de Virgin.

Bien que le hockey sur glace ne soit pas vraiment un sport national, il est toujours amusant de constater que ce type de jeu fait néanmoins partie des classiques de la ludothèque moyenne. Mais bon, passons. Powerplay 96 va vous faire participer, comme son nom l'indique, à la saison 96 de la ligue nationale américaine. Une fois de plus, me direz-vous, et vous aurez bien raison. Mais pour une fois, vous aurez également la possibilité de vous inscrire dans un véritable championnat mondial, dans



NHL POWERPLAY 96

Par Nicolas Moulin

Editeur : Virgin I.E.
Disponible en Aout 1996

Un engagement dans les règles.

Le gardien n'hésite pas à p
quand il le faut.

Fiche technique — NHL Powerplay 96

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 6
Genre	Hockey sur glace
Editeur	Virgin I.E.
Continues	Memory Card
Après une demi-heure de jeu	En contrôle ses joueurs.
Memory card	Oui
Niveaux de difficulté	1
Distributeur	Virgin I.E.

graphismes : Les joueurs sont très réalistes. 4

durée de vie : On ne s'en lasse pas à six joueurs. 4

jouabilité : Rien à dire, c'est du bon boulot. 4

musique et son : Le public manque de pêche. 2

originalité : Les joueurs sont entièrement en polygones. 3

présentation : De simples écrans en haute définition. 1

En résumé

NHL Powerplay 96 est une agréable surprise, qui permettra à six joueurs de participer aussi bien au championnat américain que mondial. La réalisation est d'un très bon niveau, et les mouvements des joueurs réalistes. Bravo ! 4

lequel vous pourrez incarner l'équipe de vos rêves. La France est bien sûr présente, et même si elle ne se situe pas au sommet de la discipline, il est toujours agréable de diriger les tricolores dans une compétition de ce niveau. Après avoir choisi le nombre de joueurs (jusqu'à six simultanément si vous possédez deux adaptateurs) et admiré les qualités du graphisme des menus en haute définition, vous voici enfin debout sur vos patins, prêt à en faire baver un maximum à l'équipe adverse.

Éditez vos lignes pour plus d'efficacité.

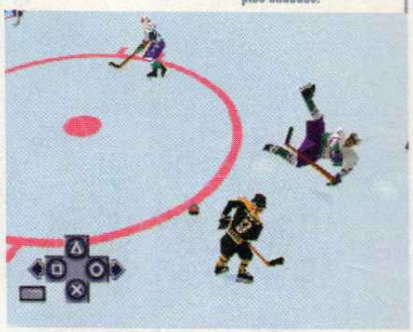
Le palais des glaces

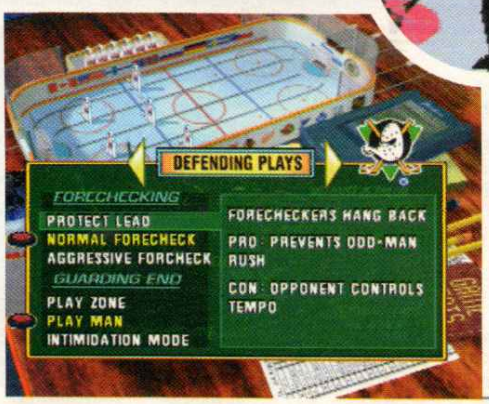
Suivant que vous jouiez à domicile ou en déplacement, deux petites différences seront présentes. En premier lieu vient la décoration de la patinoire, qui porte bien évidemment les couleurs de l'équipe locale. Ensuite, le public sera plus ou moins enthousiaste et supportera activement celui qui jouera "at home". Si vous avez le malheur de marquer à l'extérieur, vous serez pratiquement hué par les spectateurs dont le chauvinisme est total. Contrairement à beaucoup de ses concurrents, NHL Powerplay'96 propose des joueurs entièrement réalisés en 3D polygonale. De ce fait, les mouvements sont particulièrement réalistes, comme par exemple lorsqu'un hockeyeur fait un vol plané suite à une mise en échec trop prononcée, ou bien encore lorqu'il se casse la figure après qu'un adversaire ait délibérément joué de la crosse au niveau de ses chevilles. Le gardien n'est pas en reste non plus, puisqu'il ne sera pas rare de le voir littéralement plonger pour bloquer un tir, ou bien frapper violemment sa crosse sur la glace, de rage d'avoir pris un but. Très agréable. Mais le principal problème lorsqu'un jeu de sport utilise de la 3D, c'est que le point de vue est rarement idéal. Avec Powerplay, vous n'aurez pas à vous préoccuper de cette question puisque l'angle de vue changera automatiquement en cours de jeu, afin de bénéficier en permanence d'une lisibilité maximale. Bien que ce soit un peu déroutant au début, il faut admettre que cela s'avère très efficace à l'usage. De fait, le jeu est jouable car on sait en permanence où se trouvent ses coéquipiers, quel que soit le sens de l'action.

Toujours pas de bagarres

Bien que la maniabilité dépende de la qualité de votre équipe, les joueurs s'avèrent assez aisés à déplacer. L'inertie est certes présente, mais reste dans le domaine du raisonnable. Pour le reste, seuls les quatre boutons de la manette seront mis à contribution pour effectuer les différents types de tir et autres mises en échec. Pas d'inquiétude à avoir, vous ne vous arracherez donc pas les cheveux pour faire ce que vous voulez sur la glace. Pour finir, sachez que les puristes retrouveront toutes les règles du hockey, à savoir les changement de lignes, hors-jeux, changements de tactiques, etc. En revanche, les bagarres sont une fois de plus totalement absentes des parties, ce qui à mon avis enlève un peu de charme à une simulation de ce genre. Mais apparemment ce type d'option n'est pas "politically correct" chez nos amis les Ricains, alors tant pis pour nous, misérables Européens habitués à cet aspect du jeu. Il n'empêche que Powerplay reste un très bon produit au final, qui convient aussi bien aux débutants qu'aux joueurs plus confirmés.

Le mode "replay" permet de revoir les actions les plus chaudes.





Des changements de tactique s'imposent quelquefois.

Pour une fois que l'on peut choisir son pays au hockey !

EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
DISPONIBLE EN JUILLET 1996

RETURN FIRE

Par Olivier

Le but du jeu est d'aller chercher son drapeau : il se trouve en territoire ennemi, seule la jeep peut le récupérer.

Quand un jeu sur 3DO est converti sur PlayStation, on est en droit de s'attendre à quelque chose qui fait peur, très peur. Heureusement, certaines adaptations se révèlent être de bonnes surprises.

Return Fire est l'un des plus vieux titres sur 3DO, et on se demande un peu pourquoi il a mis tant de temps à arriver sur PlayStation. Peu importe puisque l'on retrouve tout ce qui a fait le succès du jeu. Le principe est de piloter un engin de guerre qui va devoir aller récupérer un drapeau placé en territoire ennemi. C'est un concept simple, mais comme souvent dans les jeux vidéo, l'intérêt ludique est inversement proportionnel à la complexité du jeu. De plus, Return Fire propose un nombre de niveaux assez effarant et une possibilité de jouer à deux différente du jeu à un joueur. Chaque stage propose trois jeeps, trois hélicos, trois tanks et trois camions. Vous ne pouvez en piloter qu'un seul, mais il est possible de changer de véhicule quand bon vous semble en retournant à la base. Si votre véhicule du momemt est détruit, vous retournez automatiquement au QG. Chaque engin possède ses caractéristiques propres. La jeep, par exemple, intervient en bout de chaîne

Les niveaux avancés sont souvent originaux, quand on les regarde en vue générale.

Lorsque l'on joue seul, il est possible de choisir une vue avec ou sans tableau de bord.

Un jeu qui vous brouillera avec tous vos amis!

fiche technique — Return Fire

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2(écran splitté)
Genre	Action/simulation
Editeur	Time Warner Interactive
Continues	4
Après une demi-heure de jeu	monde 4 (sur 18 !)
Memory card	oui
Niveaux de difficulté	3
Distributeur	Time Warner Interactive

Memory card

graphismes : C'est coloré, bourré de détails réalistes. 4

durée de vie : Quasi illimitée, vu le nombre de niveaux et le jeu à deux. 4

jouabilité : Prise en main rapide et grand confort de jeu. 4

musique et son : Le top avec musiques classiques, du vrai décalé ! 5

originalité : Là aussi, malgré le côté adaptation, c'est de l'originalité pure. 4

présentation : Pas exceptionnelle, mais des séquences intermédiaires sympa. 3

En résumé

Return Fire est vraiment un jeu à posséder, si vous aimez l'action/tactique. Véritable petit bijou technique, il est aussi une mine intarissable de situations rigolotes et de suspense intense. À deux, cela devient divin et on ne peut plus s'arrêter. Un must pour l'été. 5

ux joueurs, rincipe est ours le ne à savoir upérer un peau : mais te fois-ci, x drapeaux t situés à posé et x joueurs se sent...

puisque c'est le seul véhicule à pouvoir récupérer les drapeaux. Elle va très vite mais ne possède quasiment pas d'armure et ne peut tirer que des petites grenades qui font bien rire les ennemis.

Chevauchée des Walkyries

Quand vous commencez un niveau, vous sortez de votre bunker avec un tank, foncez vers le camp ennemi, détruisez tout, et surtout, cherchez la tour ennemie qui cache le drapeau à récupérer. Il faut alors la détruire. Un superbe "alleluia !" retentit alors pour vous prévenir que vous avez presque gagné. Eh oui, car le plus dure reste à faire. Il faut retourner à la base, prendre la petite jeep riquiqui et repartir chercher le drapeau. Comme vous le voyez, Return Fire n'est pas un jeu aussi simple qu'il en a l'air et fait même appel à des notions de tactique. En fait, le joueur est souvent amené à se poser des questions, il ne peut pas foncer tête baissée en détruisant tout sur son passage. Pourtant, la prise en main est très rapide, et le plaisir de jeu immédiat. Il se transforme ensuite en une sorte de rage furieuse et destructrice. On ne pense plus qu'à une seule chose : détruire et trouver ce drapeau de malheur! Inutile de s'étendre sur le jeu à deux joueurs : tout simplement génial. C'est du Bomberman version Apocalypse Now !

Une lutte fratricide à deux

L'écran est alors divisé en deux parties verticales. Le principe reste le même avec les 12 véhicules du départ : chacun des joueurs les sélectionne dans son coin. Le joueur 1 doit aller récupérer son drapeau de l'autre côté, tout prêt du bunker du joueur 2. On se croise donc sans trop savoir quelle alternative prendre : soit on file chercher son drapeau sans s'occuper de l'autre, soit on fait tout pour empêcher son ennemi de faire la même chose... Tout ceci est bien cornélien et finit souvent au feeling, c'est-à-dire dans un bain de sang : les joueurs s'annihilent jusqu'aux derniers véhicules. Ce côté "lutte fratricide" confère à Return Fire une durée de vie incroyable. De plus, le jeu propose 18 mondes pour le mode "un joueur" et le même nombre à "deux". Quand on sait qu'un monde contient quatre niveaux, le total des stages atteint vite les 140. Techniquement parlant, c'est là aussi une réussite : on peut zoomer sur l'action, les couleurs sont vives, les décors réalistes malgré quelques pixellisations d'origine. Return Fire est un excellent jeu à un joueur et un hit en puissance à deux. Il ne faut pas louper cette anthologie de l'humour noir dont la bande-son est inoubliable et les graphismes de qualité.

En jeu seul, on peut aussi zoomer pour détailler les infrastructures ennemies.

Bomberman version Apocalypse Now!

Time Warner nous propose un jeu magnifique et épique.

Quatre moyens de locomotion qui ont chacun leur spécificité et que vous pouvez interchanger en cours de jeu en retournant dans votre bunker.

GUNSHIP 2000

EDITEUR : MICROPROSE
DISPONIBLE EN JUILLET 96

Après Thunderhawk 2, la PlayStation accueille un nouveau simulateur de vol. Principale caractéristique de Gunship 2000 : simulation avant tout!

Par Olivier Prézeau

La vue intérieure vous permet de contrôler tous les paramètres relatifs à la simulation.

En vue extérieure, vous appréhendez plus facilement les mouvements des ennemis.

Fiche technique — Gunship 2000

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Simulation
Editeur	Microprose
Continues	Non
Après une demi-heure de jeu	Grade de «2nd lieutenant»
Memory Card	Oui
Niveau de difficulté	2
Distributeur	Microprose

Piloter un hélicoptère n'a rien à voir avec le pilotage d'un avion. Dans Gunship 2000, c'est pareil : tout est question de levier cyclique et collectif. Le levier cyclique est simulé grâce aux quatre curseurs. Logiquement, les curseurs gauche et droit vous permettent de virer à gauche et à droite. En revanche, les curseurs haut et bas censés simuler le levier cyclique font baisser le nez de l'hélico ou au contraire le font monter. Si vous êtes trop bas, il ne se passe rien, mais si vous vous élevez en même temps grâce au levier collectif (touche R1), votre hélico avance. Il faut donc jongler entre les curseurs haut et bas qui font avancer ou reculer l'hélico, et les boutons R1 et R2 qui font monter ou descendre l'hélico à la verticale. C'est la combinaison de ces commandes qui fait se mouvoir votre Apache.

Tournez L'Apache

Car vous ne pilotez pas n'importe quel hélicopère de combat : l'AH-64A Apache est le fleuron de l'armée américaine. Vous vous en rendrez compte lors du choix des armes. Évidemment, il faut sélectionner la cible avec le bouton carré avant de tirer avec le bouton "X". Gunship 2000 propose plusieurs options. Vous pouvez commencer à jouer immédiatement après avoir ouvert la boîte du CD. Dans la version rapide du jeu, vous devez piloter d'une base à l'autre en alignant les cibles ennemies : vous allez à la cible la plus proche, aidé en cela par votre copilote (il parle, mais en anglais !) ou par le pilote automatique. Vous la "lockez", puis vous tirez pour aller à la cible suivante. Voilà une bonne occasion de prendre en main le pilotage délicat d'un Apache. Vous pouvez aussi passer d'une vue à l'autre. Gunship 2000 en propose deux : une vue intérieure dans le cockpit, et une vue

Memory card

graphismes : Textures simples et modélisation réaliste en 3D polygonale. **3**

musique et son : Des digits sonores et des bruitages réalistes. **3**

durée de vie : Vous jouerez longtemps, très lontemps à ce jeu... **5**

originalité : Première simulation tactique pure et dure. **4**

jouabilité : Le mode de jeu rapide offre une prise en main agréable. **4**

présentation : longue avec des images vidéo ternes. **3**

En résumé
Voilà enfin un simulateur pur de combats aériens. Les amateurs d'arcade seront aussi comblés avec le mode de jeu rapide qui permet de s'éclater dans une sorte de ball-trap dont le maître-mot serait "destruction" ! **4**

La première vraie simulation tactique d'hélicoptère de combat.

s animations et s graphismes au l sont réalistes. exemple avec tte explosion que us pourrez mieux mirer en vue extrieure.

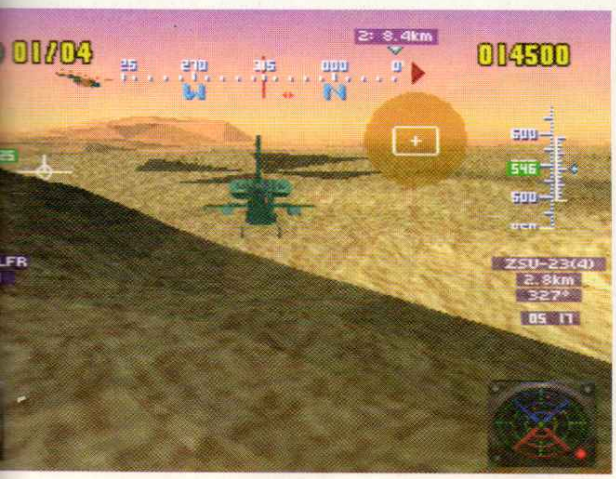
extérieure derrière l'hélico. Ensuite, vous pouvez aussi passer aux vues secondaires comme les vues latérales, qui ne servent pas à grand-chose mais sont nécessaires pour le réalisme de la simulation : vous ne pouvez en effet pas interdire à votre pilote de regarder à droite et à gauche par les petites fenêtres de l'Apache...

Simulation pure et dure

Les amateurs de simulation seront eux aussi comblés, et passeront vite sur le mode de jeu rapide. Dans le mode "simulation", vous commencez avec le grade le plus bas pour monter ensuite les échelons avec votre escadrille. Vous êtes ensuite affecté à des missions individuelles qui vous mèneront au grade de sous-officier. Là, vous avez accès à une multitude de missions et de campagnes où vous contrôlez cinq hélicoptères. Les campagnes sont des suites de plusieurs missions. À chaque fois, vous avez droit à moult briefings, explications, cartes tactiques et stratégiques, choix d'armes etc. Vous l'aurez compris, Gunship 2000 est complet, plus que cela même ! C'est la première véritable simulation de combats aériens qui ait une chance de plaire aux amateurs puristes et férus de tactique. Certes, les détails au sol ne sont pas vraiment nombreux, mais le sont-ils dans les autres jeux de ce genre? Quand vous survolez une base ou un groupe ennemi, vous pouvez admirer les modélisations 3D réussies. L'animation est fluide, et malgré quelques raideurs dans les déplacements latéraux en vue extérieure, votre hélico répond avec réalisme à vos commandes. Gunship 2000 est un très bon produit, complet, bien ficelé graphiquement et d'une excellente durée de vie pour ceux qui aiment la simulation pure et dure.

Les simulations de combat sur PlayStation

Les simulateurs de combats aériens sur PlayStation sont plutôt basés sur le pilotage d'avions. Air Combat de Namco, qui a ouvert le bal, est le plus fun. Il s'agit d'un jeu d'arcade vaguement simulateur. Agile Warrior FX-111 de Virgin est encore plus axé arcade, mais est complètement raté graphiquement. Passez votre chemin ! Raging Skies d'Asmik est le meilleur jeu d'avions qui allie arcade et la simulation. Il est réussi graphiquement et propose une bonne durée de vie. Et les hélicos, alors ? Après un Thunderhawk 2 sans surprise et trop arcade, c'est Gunship 2000 qui s'impose. Il est moins beau que Raging Skies car plus rigoureux. En revanche, il est beaucoup plus simulateur et complet. Le bilan : si vous aimez l'arcade, prenez Raging Skies. Pour la simulation, c'est Gunship 2000 qu'il vous faut.

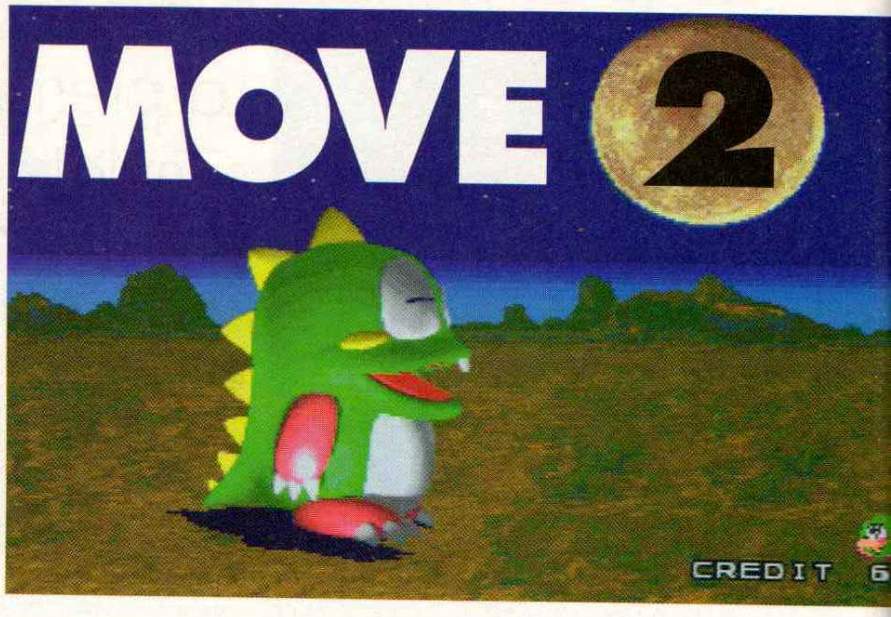


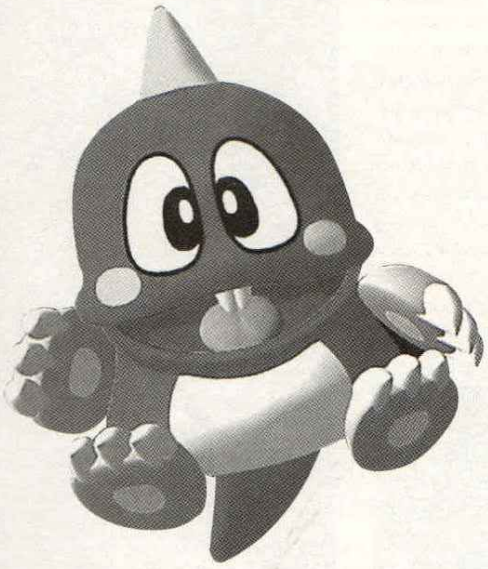
Les missions de nuit sont bien plus aléatoires pour vous. Mais l'équipement ultra-sophistiqué de votre Apache permet de piloter comme en plein jour.

BUST-A-MOVE 2

Par Olivier Prézeau

Taito nous la joue Tetris et amène l'arcade à la maison. Trouvez-vous un souffre-douleur et infligez-lui des kilos de boules colorées sur le crâne...





EDITEUR : TAITO
DISPONIBLE EN JUILLET 1996

Un "tetris-like" assez canon

Le "puzzle game" est un style très en vogue au Japon et aux États-Unis mais chez nous, les jeux à la Tetris commencent à lasser. Et pourtant, certains se détachent du lot comme Puzzle Bobble sorti en arcade et sur Neo Geo CD. Grâce à un mode deux joueurs captivant et des graphismes mignons tout plein, le jeu a connu un grand succès. D'où la naissance d'une suite adaptée sur PlayStation sous le nom de Bust A Move 2. Le jeu propose plusieurs modes à un ou deux joueurs : Time Trial, Puzzle Mode, Versus mode. Ce jeu aux couleurs bigarrées vous fera éprouver un plaisir communicatif déjà ressenti en jouant à des jeux comme Bomber Man ou bien Worms sur PlayStation. Cela nous manquait déjà, merci Taito !

Le mode "puzzle" vous permet mettre en valeur vos milliards de ne en passant à travers des pièges vic

À deux joueurs, vous pouvez vous envoyer un nombre incroyable de boules que vous venez de faire disparaître de votre camp.

Fiche technique — Bust-a-move 2

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2
Genre	Puzzle Game
Editeur	Taito
Continues	3, 6 ou 9
Après une demi-heure de jeu	niveau 6
Memory Card	Oui
Niveaux de difficulté	3
Distributeur	Acclaim

graphismes : Des décors de fond vraiments tristounets... 2

durée de vie : Illimitée à deux joueurs. 3

jouabilité : Bonne prise en main, grand confort d'utilisation. 5

musique et son : Des bruitages nippons rigolos. 4

originalité : Vu le nombre énorme de Tetris déjà sortis, bof...! 2

présentation : Le désert. Ah si, un petit dinosaure qui marche ! 0

En résumé

Un bon jeu de réflexion pour l'été... Surtout si on arrive à trouver un compère pour jouer à deux ! Très rythmé, coloré et typiquement nippon, Bust A Move 2 est à consommer sans modération si vous aimez le genre. **4**

Histoire de boules...

Dans Bust a Move 2, vous dirigez un des dragons de la saga Bubble Bobble. Celui-ci manie un canon qui tire des boules de couleurs vers le haut de l'écran. Comme dans Tetris, le plafond descend lentement. Pour que le mur de boules ne touche jamais le bas de l'écran, il faut appareiller plusieurs boules de la même couleur. Quand vous collez trois boules oranges en ligne verticale, horizontale, diagonale ou même en pâté infâme, elles disparaissent. Maintenant, vous pouvez aussi prendre des boules vertes ou bleues, quatre, cinq ou six, ce sera le même effet. Et mieux : tout ce qui se trouve sous ce groupe de boules va tomber aussi, c'est l'effet "grappe" bien connu des joueurs de Puzzle Bubble (rappel : le jeu d'arcade original). Pour viser, on peut aussi utiliser les rebonds sur les murs verticaux comme au billard. Selon le mode choisi, on joue contre la machine ou un autre joueur en lui envoyant des cadeaux à chaque fois que l'on fait disparaître des grappes de boules (Mode Battle). Ou alors on joue contre le temps en tentant des stages toujours plus complexes (mode "puzzle").

Quand vous arrivez à faire une grappe de cette taille, il faut être sûr que celle-ci n'est accrochée qu'à une ou deux boules de même couleur, faciles à faire disparaître pour faire tomber la grappe.

En mode "Time Attack", il faut faire vite avant que le plafond n'atteigne le bas de l'écran.

Un jeu qui scotche à l'écran (Rubafix)

Bust A Move 2 a ce "je ne sais quoi" de magique qui cloue un joueur (ou plusieurs) devant sa PlayStation, le nez collé à son écran pendant des heures, les doigts fébriles sur la manette... "Pourquoi tu restes des heures devant ce jeu sans intérêt ?". Les réponses, souvent désabusées, tournent invariablement autour du même thème : terminer ce... de jeu avec ce quatrième stage qui bloque et qui bouffe tous les "continues". Cette difficulté, ainsi que quelques bonus stages bien cachés, donnent une durée de vie acceptable à Bust en mode "un joueur". En revanche, dès qu'on taquine le puzzle game à deux joueurs, on ne s'arrête plus ! Les parties sont sans fin, on se lance des défis à 10 parties gagnantes, puis 20, 30... bref, ça ne se termine jamais. Une durée de vie infinie donc pour les heureux joueurs qui peuvent trouver un comparse. Nous ne nous étendrons pas sur l'aspect technique d'un jeu plutôt dépouillé en présentations, animations et décors. C'est simple et efficace ! Les graphistes auraient cependant dû inclure davantage de décors de fond. Les musiques sont marrantes : on sifflote longtemps les terribles et lancinantes mélopées nippones des différents stages. Quant aux bruitages, ce sont des petits cris crispants à souhait. Sans être le jeu de l'année, Bust A Move 2 fait un très bon jeu d'été qui vous fera passer de bons moments de franche rigolade. Surtout si vous y jouez à deux.

Un genre classique au service de la convivialité.

Les héros qui interviennent sont ceux des jeux de Taito.

Certains niveaux sont très difficiles à passer en mode "un joueur", alors que ceux qui suivent sont plus simples. Allez comprendre...

Fans de jeux de plateau, si vous ne connaissez pas "Space Hulk" de Game Works Shop, vous avez manqué ce qui se fait de mieux dans le genre. Vous pouvez encore vous rattraper en courant à l'"Œuf Cube", chez "Jeux Descartes" ou "Games".

SPACE HULK

Par Jean-François Morisse

Jeu de plateau de chez Games Workshop, Space Hulk arrive sur PlayStation grâce à Electronic Arts. Jeu de tactique mais aussi d'action, Space Hulk emmène les joueurs dans des épaves de vaisseaux spatiaux pour y débusquer les monstrueux Genestealers. Action !

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE CET ÉTÉ

fiche technique — Space Hulk

Son en	Dolby Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Action/tactique
Editeur	Electronic Arts
Continues	Infinis
Après une demi-heure de jeu	2 missions passées
Memory card	Oui
Niveau de difficulté	100
Distributeur	Electronic Arts

Le futur de Space Hulk est à la fois sombre, glauque et violent. On y parle de Space Marines déterminés et surarmés partis aux confins des galaxies pour y exterminer les Genestealers, une race extraterrestres belliqueuse. Croisement pas vraiment réussi entre un Schwarzy à quatre bras et Carl Lewis pour les performances de vitesse, le Genestealer constitue une menace pour l'univers tout entier. L'Empereur, humain dominant ce même univers, ne l'entend pas de cette oreille et compte bien bouter les extraterrestres hors des limites du monde humain qui s'étend d'ici à tout là-bas. Approximativement. Comme le voyage pourrait être fort long pour le retour des Genestealers, les Space Marines les élimineront. Simple comme bonjour !

Vous voici désormais plongé dans l'atmosphère de science-fiction de Space Hulk. Sitôt le jeu lancé, deux

C'est sur ce plan que vous donnez vos ordres à vos hommes. Dommage, le jeu n'utilise que trois des sept boutons de la PlayStation ! C'est pas pratique... Regrettable !

graphismes : Pourquoi cette trame à l'écran ? 3

durée de vie : Difficile. Peut-être trop ? 5

jouabilité : Très lent et peu maniable. 2

musique et son : Une ambiance sonore géniale. 5

originalité : Un jeu tactique unique. 5

présentation : Pour se mettre dans l'ambiance. 4

En résumé

Space Hulk est, il faut bien l'avouer, une déception. Bien que le concept du jeu soit génial, que l'atmosphère soit oppressante à souhait, les défauts gâchent très vite le plaisir du joueur. Dommage, Space Hulk méritait mieux. 3

options s'offrent alors à vous : les scénarios et la campagne. Les scénarios reprennent pour certains les classiques de Space Hulk, le vrai, c'est-à-dire le jeu de plateau. On joue ici les missions les unes après les autres, sans qu'aucun fil conducteur ne vienne les lier entre elles. Seul point commun, on y parle de massacre, et les Genestealers passent leur temps à repeindre les murs de leurs organes. Vient ensuite la campagne. Une campagne, c'est une aventure qui se vit, qui se suit. Ici, vous incarnez en début de partie un Space Marine, seul, obéissant aux ordres ("Yes, sir !"). Le jeu commence alors. Des dédales en 3D ne sont pas sans rappeler Doom. Pourtant, les deux jeux n'ont en fin de compte que peu de points communs. Bien sûr, lorsque l'on commence la campagne, il ne s'agit de guider qu'un seul soldat. Mais très vite, il faudra savoir diriger une escouade entière, soit 5 Space Marines ! Avant d'être un jeu d'action, Space Hulk est d'abord un jeu tactique.

Tactical sens needed

Grâce à un menu simple d'accès (mais non d'usage), on peut donner aux Marines diverses instructions comme : "va ici", "ferme la porte", "mets-toi en overwatch (c'est-à-dire en tir automatique)"... et ainsi de suite. Pour que le tout soit amusant, le temps imparti pour donner les ordres sera bien entendu limité. Une fois le temps écoulé, les Genestealers passeront à l'attaque, que vous ayez fini ou non de donner vos commandes. Vu que les menus d'instruction sont loin d'être pratiques, que l'animation est archi-lente et que les missions sont parfois très complexes, autant dire qu'on n'avance pas vite. Ça devient même très vite laborieux.

Du sang sur les murs...

Si la première partie de la campagne s'avère être relativement facile, la suite se complique de façon singulière. Donner ses ordres sans se tromper et sans stresser est un exercice de style périlleux. Ajoutez à cela la lourdeur des déplacements de chaque homme, et vous obtiendrez un jeu peu maniable sur lequel les moins patients s'énerveront vite. Les puristes diront alors que les Space Marines sont aussi lents, parce qu'ils portent des armures colossales. Certes, mais à ce point-là, ça doit être une maison qu'ils traînent sur le dos ! Dommage que la jouabilité ne soit vraiment pas au rendez-vous, car l'atmosphère de Space Hulk et le principe même du jeu étaient tout simplement géniaux. Bien sûr, côté graphisme on aurait aimé plus de finesse. Une trame obscure vient en effet rendre le tout assez moyen. Pourtant, on se prend vite au jeu, vite, jusqu'à ce que l'on craque de ne pas pouvoir passer les niveaux les plus difficiles et être ainsi autorisés à rencontrer les mutants Genestealers qui usent de pouvoirs psychiques. Une déception.

Un massacre sanglant perpétré à grand renfort de sens tactique

Voici toutes les armes qui seront mises à votre disposition, au fur et à mesure des scénarios :

1 - le bolter (faible, mais munitions illimitées)
2 - la tronçonneuse (pour enfoncer les portes blindées)
3 - le marteau (peut s'autodétruire avec son porteur)
4 - le lance-grenades (puissant, mais peu de munitions)
5 - l'épée (pour le corps à corps)
6 - les griffes (arme ultime au corps à corps)
7 - le canon d'assaut (puissance et efficacité)
8 - le lance-flammes (sécurise tout une aire)

e à double tran-
nt, le lance-
mmes nettoie une
face importante de
es présences, qu'il
gisse d'ennemis ou
vos propres
mes : gare aux ba-
es ! Les flammes
sistent encore
lques minutes et
uent ainsi le passa-
ux éventuels intrus.

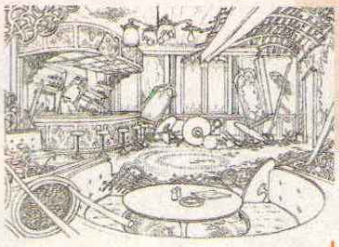
Bizarre, le graphisme des Marines est bien moins réussi que celui des Genstealers. Quand on approche, ce ne sont plus des pixels, mais carrément des Légo ®.

En route pour l'aventure !

Par Benjamin Janssens

«Un vieux secret jalousement gardé et une secte ambitieuse qui complote pour conquérir le monde. George Stobbard connaît la terrible vérité, mais personne ne veut le croire. Ou plutôt, nul n'ose le croire. Seul envers et contre tous, cet Américain à Paris va risquer sa vie pour nous...» L'histoire commence bien, non ? C'est celle des Chevaliers de Baphomet, grand jeu d'aventure signé Revolution Software que Sony distribuera à la rentrée en France. Son arrivée et celle d'autres titres du même acabit nous rassurent tous : les jeux d'aventure arrivent enfin sur PlayStation, c'est une certitude.

Les chevaliers de Baphomet



Les planches préalablement dessinées en noir et blanc furent ensuite colorisées par ordinateur, à la main. Un travail laborieux.

Il y eut Discworld, et puis plus rien. Le désespoir pointait le bout du museau, lorsque nous apprîmes l'existence de Broken Sword alias "Les Chevaliers de Baphomet» en français. Ouf, il était temps ! Un aller-retour express en Angleterre, dans la région de York, et nos idées fixes - et noires - s'envolèrent d'un seul coup. Prévu pour la rentrée des écoliers, ce jeu d'aventure entièrement conçu par Revolution Software va faire des heureux. «Graphiquement parlant, Hollywood est notre concurrent direct !», affirme Charles Cecil, fondateur de la société et initiateur du projet. «C'est comme découvrir un bon livre», commente Noirin Carmody, son aide de camp. De fait, plus qu'un «simple» dessin animé interactif, Les Chevaliers de Baphomet propose un scénario extrêment soigné qui tiendra en haleine les plus perspicaces d'entre vous pendant de longues heures. Un programme réjouissant pour nains de jardin et géants verts (marre de l'expression «pour petits et grands», à la fin !).

Clown aux dents longues

Au magicien ringard – frère jumeau de Simplet – de Discworld succède un étudiant américain aussi courageux que téméraire. His name is George Stobbard. Son look est un astucieux mélange de Robert Redford jeune et du maître de Pongo et Perdita dans «Les 101 Dalmatiens». Vivant depuis peu à Paris, il se trouve pris bien malgré lui dans une histoire abracadabrante comme nous en racontait autrefois mémé au coin du feu. Ses ennuis commencent le jour où, confortablement assis à la terrasse d'un café, il échappe à un attentat perpétré par un clown malintentionné. Tout droit sorti du roman «Ça» de Stephen King, le guignol peinturluré en voulait à la vie d'un gentleman présent dans la gargote, en possession d'un mystérieux manuscrit. Mission accomplie ! Outré, George décide de mener l'enquête... Après tant de suspense, que nous réserve la suite ? Pourquoi pas un tour du monde, d'âpres combats, des énigmes à résoudre et un zest de love story ?

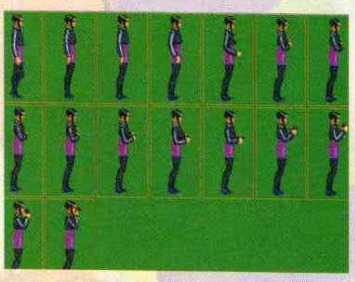
Des Templiers animés

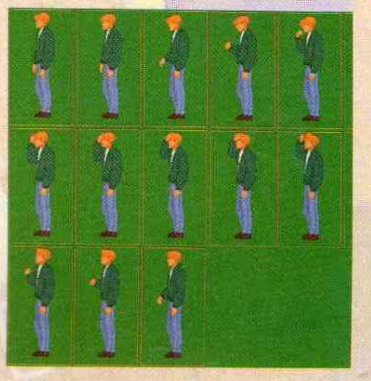
«Le scénario tire ses origines de l'histoire aussi tragique que mythique de «L'Ordre des templiers», confie Charles Cecil. Si le jeu n'est en rien novateur d'un point de vue technique, la trame, complexe et pleine de rebondissements, les graphismes et le gameplay compensent très largement cette lacune. L'équipe de programmation a axé le développement à la fois sur le récit et sa logique, l'univers en 2D magnifiquement dépeint et la jouabilité exemplaire. Le joueur déplace le héros avec le paddle (son maniement sera amélioré afin d'éviter tout faux mouvement comme dans Discworld) ou la souris en imprimant la direction à suivre (à l'aide d'un curseur) représentée par une main, et clique sur des icônes pour agir. Dessinés par un animateur ayant travaillé pour Don Bluth (auquel on doit la série des «Fievel» et beaucoup d'autres longs métrages d'animation), les lieux viennent appuyer le récit par leurs mille détails. Quant à l'ambiance exceptionnelle, elle est le résultat combiné de graphismes équivalents à ceux d'un dessin animé de Disney et d'une bande-son adaptée et composée par Barrington Pheloung, un habitué des musiques de film. Autre intérêt et non des moindres : les voix des intervenants seront en français avec des sous-titres facultatifs dans la version qui nous est destinée. Perfectionniste, le staff de Revolution Software ?

Des énigmes historiques

Aidé du curseur, le joueur va et vient entre les menus, en haut et en bas de

Une aventure extraordinaire qui puise son inspiration dans l'histoire des templiers.





George Stobbard est le personnage sur lequel l'équipe a le plus travaillé. Son look simple permet au joueur de s'identifier pleinement à lui. «Pour lui donner une personnalité malgré tout, nous lui faisons faire des grimaces en plus de certains mouvements amusants.»

DOOM

99 % PLAYER ONE

95 % CONSOLES +

95 % JOYPAD

INDISPENSABLE !

replican

id SOFTWARE INC

Williams Entertainment Inc.

PlayStation

GT Interactive Software (Europe) Ltd.

Doom ©1996 ID Software. All Rights Reserved. Developed by ID Software. Distributed by GT Interactive Software Corp. under license from ID Software.
All other trademarks are properties of their respective companies. GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT. http://www.gtinteractive.com

Les chevaliers de Baphomet en chiffres

1/ C'est le nombre de blocs nécessaires pour sauvegarder une partie en cours.

2/3 C'est le nombre de plans (premier, second et arrière-plan) que comprend chaque écran.

3/ C'est le nombre de jours en moyenne passés par l'équipe pour concevoir un seul écran (dont certains bénéficient d'une vue panoramique).

5/ C'est le nombre de pays visités par le héros (Syrie, France, etc.).

6/ C'est le nombre de façons de mourir du héros.

18/ C'est le nombre de séquences animées (FMV).

24/ C'est le nombre d'images/seconde des séquences animées intermédiaires (comme un vrai dessin animé)

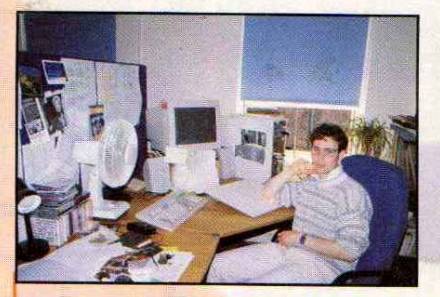
70/ C'est le nombre de lieux différents du jeu (Paris, le désert de Syrie, etc.).

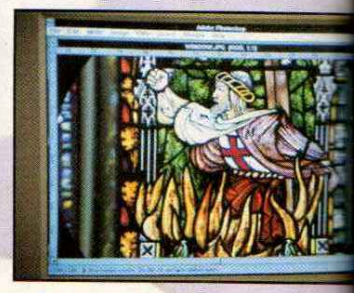
200/ C'est le nombre d'écrans différents du jeu (le musée, l'hôtel, etc.).

256/ C'est le nombre de couleurs affichées simultanément sur un seul et même écran, et c'est beau.

320/ C'est le nombre d'images différentes dessinées pour l'animation du personnage principal.

1099/ C'est la date de la première croisade.





Mark Poveq est l'un des deux principaux animateurs ayant collaboré sur le jeu. De son expérience dans les studios de Don Bluth résulte en partie le look «dessin animé» des Chevaliers de Baphomet. Chapeau !

l'écran, pour choisir les objets dont il souhaite se servir. Pour dialoguer comme pour provoquer une action, il se sert d'icônes aisément identifiables (une tête qui fait "oui", par exemple) et de ses choix dépend sa progression dans l'enquête. «Nous avons créé une interface simple pour rendre le jeu accessible, précise Charles. Cela ne signifie pas pour autant que les énigmes sont faciles à résoudre !» La difficulté est progressive, et si le joueur ne reste jamais bloqué des heures durant sur une même action, cela est essentiellement dû à la logique des mises en situation. Le tout est d'être observateur... «Je me suis servi de mes connaissances en Histoire et accessoirement du roman 'Le Pendule de Foucault' pour trouver les énigmes du jeu», nous dit Charles. Ce qui n'empêche nullement le pire des cancres de s'en tirer avec les honneurs, s'il est intuitif et réfléchi ! La quarantaine d'heures non-stop passées sur le jeu devraient d'ailleurs le propulser vers la glorieuse fin de l'épique épopée. Reste à le convaincre de rester assis autant de temps devant son écran de télévision, ce qui, au regard des photos ci-contre, ne sera pas une mission impossible, c'est certain. Penser simplement à prévoir de la crème dermatologique pour les escarres..."

Un dessin animé interactif aussi intelligent qu'exotique.

POSTER GEANT
Résident Evil
El Hazard

le mag des consoles

Joypad

N°55 • 32 FRANCS
JUILLET/AOUT 1996

2 cadeaux
Le Manga Mother Sarah
Une carte de collection X-Files

PlayStation Les indispensables de l'été
Résident Evil, Formula One Olympic Games, Track and Field, Pete Sampras...

Nintendo 64
- Les réponses aux questions que vous vous posez.
- Ce qu'en pensent les journalistes japonais.
- Est-elle vraiment plus puissante ?

Chaque mois le plein de news en direct du Japon et des USA

Destruction Derby 2
CA CARTONNE SUR L'ASPHALTE !

4 hits pour la Saturn
Fatal Fury 3 • Fighting Vipers
Dead or Alive • Bomberman

Samuraï Spirit
La PlayStation dans le duel

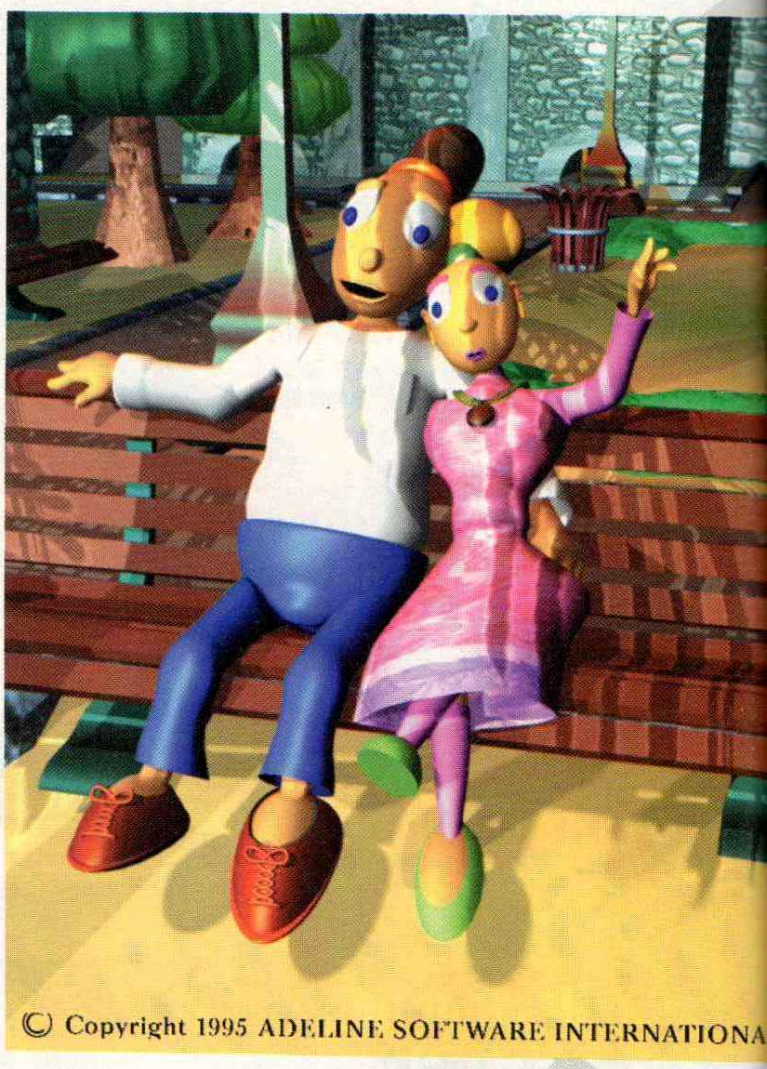
DBZ 2 32 bits
Encore une déception ?

Concours J'ai Lu Manga
GAGNEZ UNE PLAYSTATION ET 100 CITY HUNTER SUR LE 36 15 JOYPAD

JOYPAD N°55 • 32 FRANCS • BELGIQUE 200 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 7,95 $ • PORTUGAL CONT 1000 ESC • ANTILLES-REUNION-GUYANE 45 F

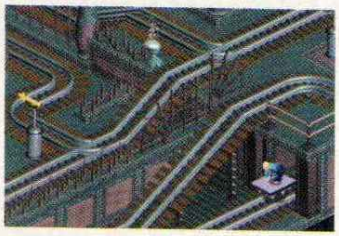
2 cadeaux : Le manga Mother Sarah : Une carte X-Files

La recette du bonheur



LBA 2

«Le joueur doit avoir l'impression de vivre lui-même l'aventure.»



Nous vous en parlions en début d'article : les jeux d'aventure arrivent enfin sur PlayStation. Fin 96, début 97, la console de Sony accueillera moult titres d'éditeurs aussi prestigieux que Squaresoft et Adeline Software. Pour connaître les secrets d'un bon jeu d'aventure, nous avons demandé la recette à Frédérick Raynal, directeur de création de l'équipe d'Adeline en France auquel on doit déjà LBA sur PC et prochainement LBA 2 et Time Commando sur PlayStation. Abracadabra en huit lettres !

A comme accessible

«Le concept de LBA 2 (traduisez «Little Big Adventure 2») est l'anti-thèse des jeux de rôles. Je pense qu'un jeu d'aventure doit être immédiatement accessible pour toucher, impliquer puis émouvoir un large public. Etre très didactique, comme dans Zelda sur console Nintendo par exemple, où le joueur rencontre des personnages en début de partie qui lui expliquent à la fois le but du jeu mais aussi comment y jouer, est une façon amusante de l'immerger dans le soft. D'autre part, les touches doivent rester simples. Si le joueur se demande constamment comment déplacer ses personnages, quel sort utiliser, etc., il risque de se lasser. Laisser la part belle à l'intuition est très important.».

V comme vue (de l'esprit)

«Une règle d'or : ne jamais faire preuve de trop de nouveauté dans un jeu d'aventure.
Soit l'interface est standard comme celle de Discworld où il suffit de cliquer pour progresser : dans ce cas, l'histoire et les personnages peuvent être complètement délirants et irréalistes, et le joueur n'aura aucun mal à jouer. Il partira à la découverte du monde fantasmagorique de Pratchett sans problème ni appréhension.
Soit l'interface est totalement inédite, un peu comme dans LBA 1 & 2 : auquel cas, les graphismes et les énigmes doivent proposer des choses évidentes à comprendre. Il faut impérativement des repères pour que le joueur comprenne quoi faire immédiatement.»

E comme énigmes

«Il faut que le monde dans lequel le joueur se trouve soit cohérent. Le jeu doit sans cesse fournir des explications (beaucoup) sur cet univers et son mode de fonctionnement. À l'inverse, les personnages n'ont pas besoin d'être cohérents dans leur comportement. C'est le joueur qui décide. En fait, on se lasse très vite des jeux trop délirants. Des détails tels qu'une porte qui s'ouvre toujours de la même façon sont très importants. Dans Sam & Max sur PC, le joueur ne sait jamais comment un objet inconnu peut réagir ou à quoi il peut servir. Il faut faire de multiples essais infructueux avant de comprendre. Je n'aime pas ce côté aléatoire des choses. En tant que joueur, j'aime la logique dans ce que je vois. L'une des forces de LBA est de livrer des objets au joueur avec plusieurs utilisations logiques : un marteau sert autant à casser un carreau qu'à taper sur un clou. Aucun objet n'est utilisé d'une façon complètement débile et aléatoire.»

N comme narration (souci de la)

«Les jeux d'aventure qui proposent plusieurs solutions pour se tirer d'une énigme ou d'un mauvais pas sont les meilleurs ! Je veux que le joueur puisse s'en sortir de deux façons différentes : en réfléchissant ou en agissant plus brutalement par exemple. Il est seul maître de ses actes et ne doit surtout pas rester bloqué dans le jeu. Il y a toujours une façon de progresser ; reste à trouver la plus judicieuse. Dans LBA 2, ceux qui préfèrent passer à l'action seront ravis au même titre que ceux qui privilégient des moyens plus réfléchis, des chemins détournés, plus courts et moins risqués. Le but est de pousser le joueur à se sentir fier de ce qu'il fait, qu'il ait la sensation que le dénouement dépend exclusivement de lui.»

T comme Twinsen

«Le choix du personnage principal est également très important. Concernant Twinsen, le héros de la saga «LBA», nous n'avons pas fait d'études préalables. Nous nous sommes fiés à notre intuition... et au talent du graphiste et créateur du personnage (Didier Chanfray). Nous avons eu la chance de tomber sur un personnage au look universel qui plaît dans tous les pays où le jeu est commercialisé. Le héros doit obligatoirement refléter l'histoire et les graphismes. Il ne doit pas trancher. Pour créer Twinsen, nous nous sommes inspirés d'une petite voiture Tommy avec des formes rondes en plastique très colorées. J'ai montré les personnages, amis et ennemis confondus, à mon fils de quatre ans (qui n'a pas de préjugés). Il a su les différencier tout de suite. Il a même montré du doigt le héros, celui qu'il préfère !»

U comme univers

«Les joueurs adorent la nouveauté, la magie, l'irréel. Un jeu d'aventure sans mondes imaginés et imaginaires n'est pas vraiment un jeu d'aventure. Personnellement, j'apprécie les jeux qui dépaysent totalement. Lorsqu'un jeu se passe sur Terre, il faut faire preuve de beaucoup plus d'imagination pour sortir le joueur de la réalité quotidienne. Le monde de Lovecraft, dont le bestiaire n'a pas encore été pleinement exploité dans un jeu vidéo, est un bel exemple. Je préfère toutefois inventer un univers qui fasse référence à la vie sur Terre plutôt que de rester «enfermé» dans un monde connu. Magic Carpet et Dungeon Keeper de Bullfrog illustrent parfaitement ces propos. Le joueur est catapulté dans un monde imaginaire et féerique qui conserve des liens avec la vie de tous les jours.»

R comme rôles (jeux de)

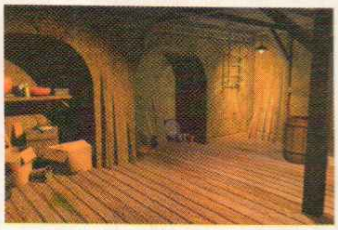
«Les jeux de rôles me gonflent, même si j'y ai énormément joué en live avec un vrai maître de jeu. Le problème d'un jeu de rôles sur console vient de l'interface. Le joueur n'est pas libre d'agir à sa guise. Il y a, en outre, trop de contraintes dans les règles d'utilisation, ce qui l'empêche d'être à la portée de tous. Car il ne peut y avoir de juste milieu dans les jeux de rôles sur consoles : soit le joueur débute et il aura beaucoup de mal à progresser, soit c'est un acharné qui désire un jeu complètement inspiré de ce qu'il pratique dans la réalité pour qu'il s'y retrouve. C'est très risqué financièrement parlant. Enfin, l'intelligence artificielle n'est pas encore assez poussée pour permettre de réaliser un vrai jeu de rôles sur console. L'ordinateur n'invente jamais de situations de secours dans l'hypothèse où le joueur manque d'initiative.»

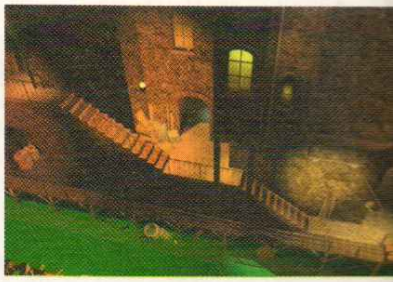
E comme ennui

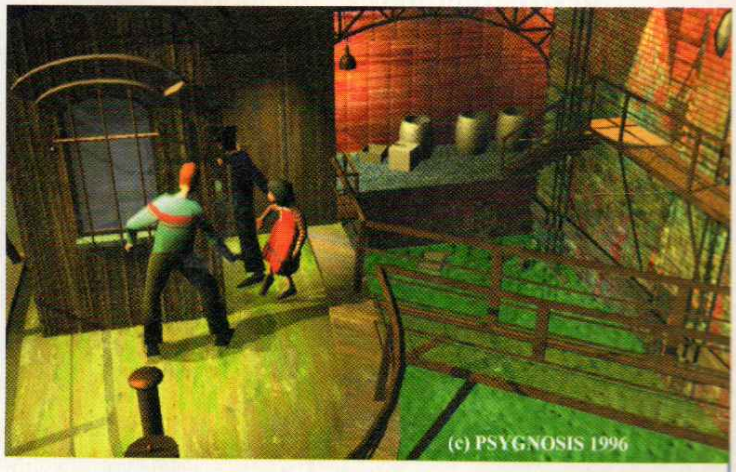
«Des jeux d'aventure trop longs ne sont pas nécessairement de bons jeux. Mais quoi qu'il arrive, un excellent jeu est toujours trop court. Une durée de vie de 50 heures et plus, c'est déjà beaucoup. Or, LBA 2 dépasse les 60 heures de jeux... Je compte sur le scénario, prenant, et les graphismes en 3D isométrique en majorité pour convaincre les joueurs de ne pas laisser tomber.» (La rédaction de PlayStation Magazine n'en doute pas un seul instant, soyez rassuré !)

Liste des merveilles prévues

Voici les titres des jeux d'aventure les plus attendus dans les prochains mois (cette liste n'est pas exhaustive).
Arc the Lad (Sony)
Chronicles of the Sword (Psygnosis)
Discworld 2 (Psygnosis)
Final Fantasy VII (Squaresoft)
La Cité des Enfants Perdus (Psygnosis)
LBA 2 (Delphine Software)
Les Chevaliers de Baphomet (Sony)
L'Ile du Docteur Moreau (Psygnosis)
et bien d'autres encore.







La Cité des Enfants Perdus

Des graphismes d'une rare beauté, une bande-son signée Angelo Badalamenti («Twin Peaks») à couper le souffle, et une aventure en 3D temps réel, «La Cité des Enfants Perdus», développée par Psygnosis France sera l'un des produits les plus convoités de la fin de l'année.

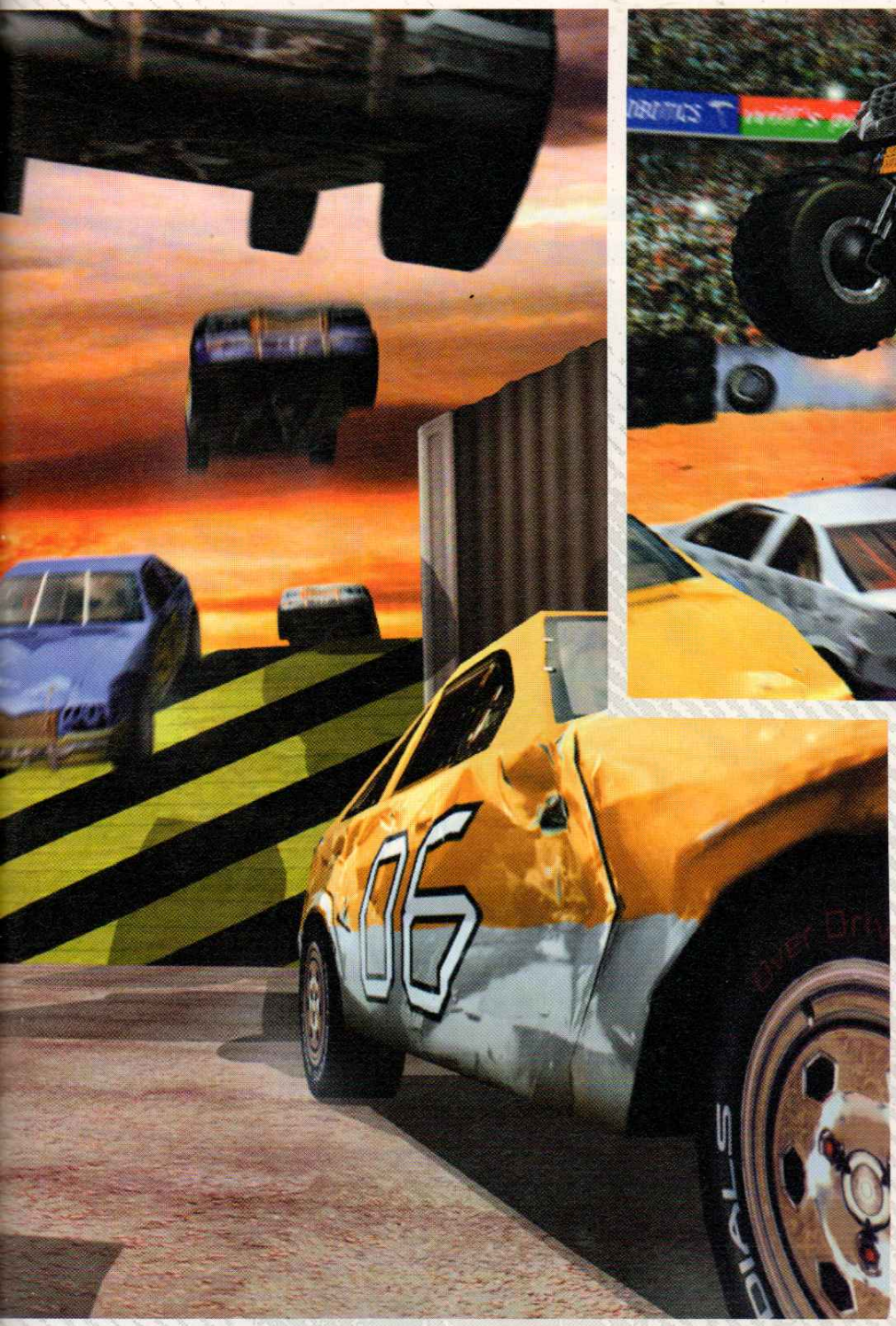
Psygnosis, les pros du pot

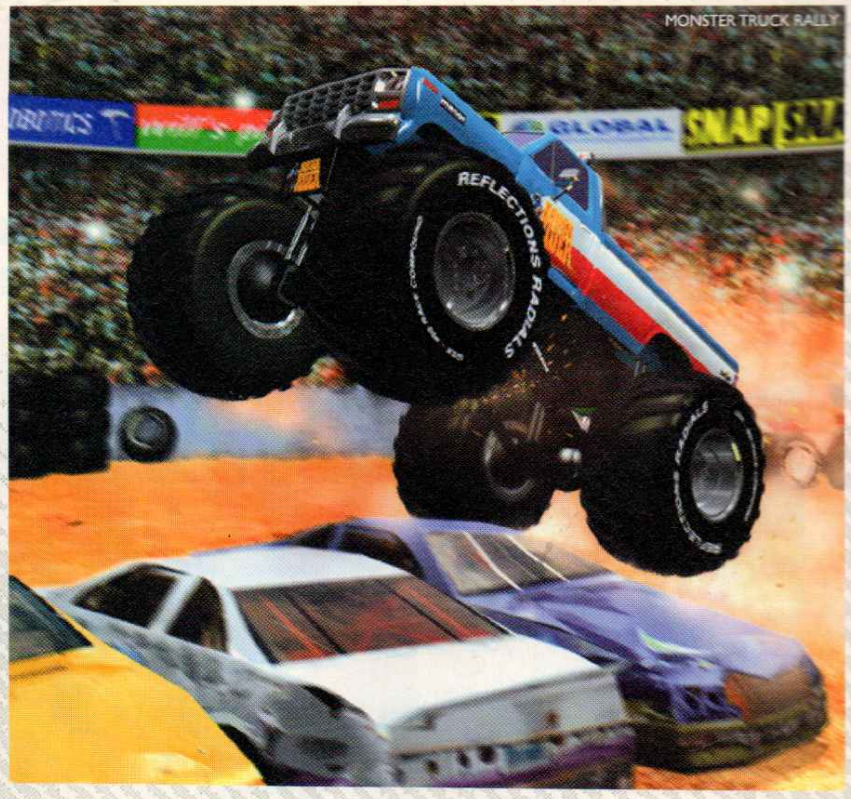
Par Benjamin Janssens

DESTRUCTION DERBY 2

«Tous ces jeux de course développés sous le même toit ne sont que pure coïncidence !» Martin Edmondson, manager de Destruction Derby 2 et Monster Truck confirme : «Il n'y pas de volonté délibérée de la part de Psygnosis d'investir coûte que coûte le créneau des jeux de course sur consoles.» Et pourtant... avec l'arrivée prochaine des suites de Destruction Derby et WipEout en plus de celle de Formula One et Monster Truck Rally, nous sommes en droit de nous interroger, non ? Une bonne occasion de faire le point sur un éditeur qui mise sur la vitesse avant tout.

WIPEOUT 2097





MONSTER TRUCK RALLY

Destruction Derby 2

Destruction Derby n'est pas un jeu qu'il faut prendre au sérieux, contrairement à ce que peuvent dire certains détracteurs.» La suite est-elle de la même veine ? «Sans aucune comparaison !», confie Martin Edmondson, notre interlocuteur privilégié, ex-graphiste sur Destruction Derby premier du nom. Dix mois de travail, une équipe de neuf personnes à plein temps dont un manager survolté, et le résultat saute à la figure telle une grenouille en été. Le "monsieur Plus" du jeu de courses s'en explique. Instants de torture extrêmes, pour vous tout seul.

Plus de crashes

Les collisions en deux dimensions qui caractérisent le premier Destruction Derby ont été remplacées par des chocs, des crashes et des explosions en trois dimensions. D'autre part, toute l'action prend place en temps réel (contrairement à un jeu comme Daytona USA sur Saturn où les collisions sont précalculées), de sorte qu'aucun accident ne ressemble à un autre.

Plus de détails

Les véhicules se consument encore mieux que dans la réalité : perdre une roue, une porte et avoir l'arrière complètement aplati font partie des nouveaux atouts de DD 2. «Ce challenge d'un point de vue technique m'a vraiment paru très intéressant, confie Martin. En se rendant compte qu'il était possible de réaliser ce type d'effets sur PlayStation, l'équipe s'est littéralement surpassée durant ces huit derniers mois.»

DESTRUCTION DERBY 2

Si vous pensiez que votre voiture allait à nouveau rester collée au sol, vous vous trompiez ! Les véhicules de DD 2 sont de vrais pois sauteurs. Et le fait de pouvoir changer de vue fait profiter largement du spectacle.

Plusieurs techniques pour gagner. Le hasard n'a plus sa place.

Plus de tonneaux

Le joueur a véritablement l'impression de se trouver face à un show télévisé dont il est le maître. Les voitures font désormais des tonneaux spectaculaires jusqu'à exploser en mille morceaux. Partir en fumée... et laisser le pilote, la manette entre les mains, sans autre alternative que de recommencer la course. Poétique, non ?

Plus de look

«Je tiens à préciser que nous avons tout relooké dans les moindres détails. Il était hors de question de faire une suite avec quelques circuits inédits et les défauts de DD !, déclare Martin. Des véhicules aux circuits en passant par l'intelligence artificielle, tout a été modifié et rien n'a été laissé au hasard.» Au point de créer de nouvelles routines de programmation ? Apparemment, oui. À vrai dire, seul le concept reste inchangé.

Plus de largeur

Quel que soit le circuit parmi les sept prévus, il est en moyenne huit fois plus long et beaucoup plus large que ceux de DD. «Des joueurs se sont plaints de l'étroitesse des routes dans DD. Nous les avons écoutés, tout simplement.» Plus question de rester bloquer dans un carambolage ou derrière le cul d'une voiture par manque de place ! Le principal point faible de DD a ainsi été éliminé, et l'intérêt du jeu s'en trouve grandement amélioré.

Plus de pits

Pour plus de fun et de challenge, des arrêts aux stands ont été prévus. Une fois immobilisée, la voiture peut être réparée... dans une certaine mesure. Car :1/ le joueur perd du temps, 2/ il ne peut visiter le pit qu'un nombre limité de fois au cours d'une même partie, et surtout, 3/ il doit choisir les parties de son véhicule qu'il souhaite réparer de toute urgence. «Dans les stands, le joueur bénéficie d'un temps restreint durant lequel il retape les endroits les plus atteints de la voiture.» Faut pas exagérer, c'est vrai !

Plus de relief

Autre détail qui a son importance : le relief. Un autre ajout qui renforce le côté spectaculaire du jeu dans la mesure où les bolides volent littéralement lorsqu'il y a du dénivelé. La 3D domine le jeu à tous les niveaux, et cela se sent autant que cela se voit avec l'apport d'effets de lumière aussi saisissants que réalistes et de textures soignées.

Plus de physique

Aux commandes d'un stock car, le joueur se rendra également compte des changements apportés dans la façon de conduire. Les lois de la Physique sont beaucoup mieux respectées dans cette séquelle. «Les suspensions de chaque voiture sont prises en considération. Après un accrochage, le conducteur devra gérer les dommages occasionnés sur son véhicule.» Les possesseurs d'un volant pour PlayStation seront ravis.

Deux remarques importantes concernant Destruction Derby 2.

25 images/seconde sur console PAL contre 30 images/seconde sur console NTSC : «Faire mieux que 25 images/seconde pour une version PAL nécessiterait une version NTSC cadencée à 40 ou 50 images/ seconde, ce qui est impossible.»

150000 polygones/seconde : «Nous sommes presque allés aux limites de la machine, et le jeu ne ralentit jamais.»

JEU SET ET MATCH

DEFIEZ LE N°1 SUR PLAYSTATION

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 36 68 42 68 (2F23 la minute)

PRINTER CASINO FRANCE Société par actions simplifiées - 24, rue de la Montat 42100 Saint-Etienne - RCS St-Etienne B 380 236 695

Géant, j'ai envie

Les véhicules de Destruction Derby 2 ne ressemblent plus à de vulgaires boîtes.

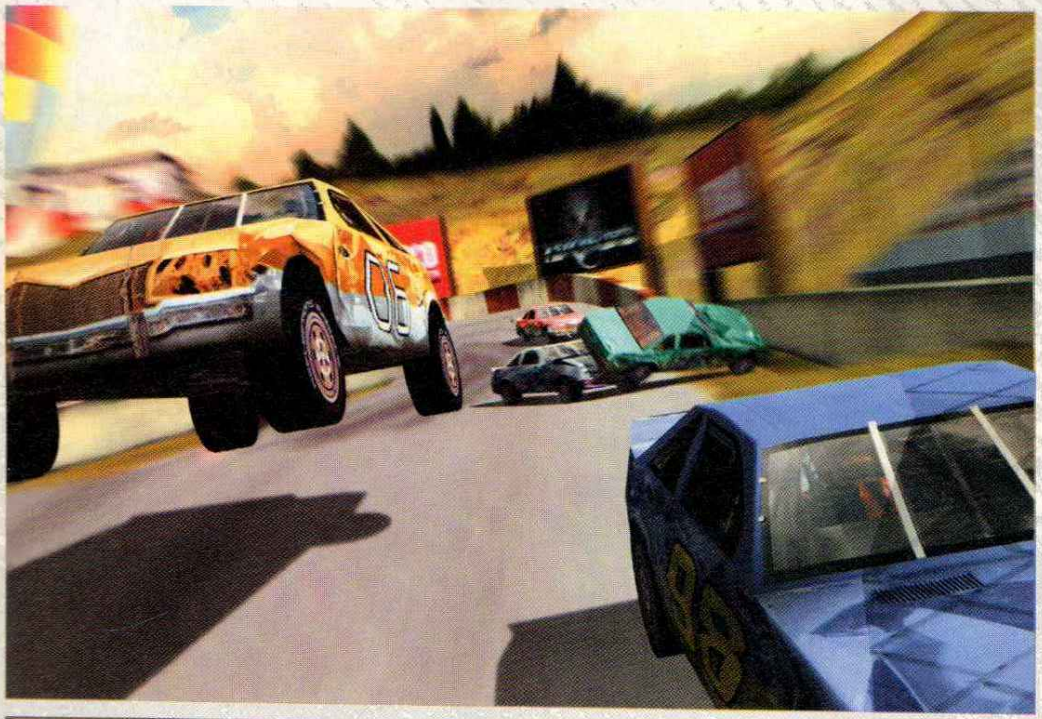
Plus de challenge

«La difficulté est plus graduelle dans cette suite. DD 2 fait davantage appel aux compétences du joueur que ne le faisait DD. La voiture explose au bout d'un certain temps, certes, mais ce n'est plus dû à de la malchance ou au hasard.» C'est la conséquence directe d'une A.I. (intelligence artificielle) plus élaborée ! «Le joueur peut désormais adopter plusieurs stratégies pour gagner, dépasser un concurrent ou le mettre à l'ouest !»

Plus de textures

Si les véhicules de DD ressemblent à des boîtes, il en va tout autrement dans DD 2. Ils sont composés de textures (du Gouraud Shading en grande majorité), d'un nombre de polygones plus important, et sont faits de courbes. Les sardines à l'huile doivent désormais baisser la tête pour rentrer dans le cockpit.

Enfin du relief, des montagnes et des collines ! Les véhicules n'ont pas été les seuls éléments du jeu à avoir été relookés. Les circuits également. Gare aux dénivelés !



Dans cette suite, les carambolages et les crashes sont beaucoup plus réalistes que dans le précédent. «Tout a été revu et amélioré», précise Martin Edmondson, manager.

Plus de surprises

Ultime innovation potentielle (il se peut que cette option ne figure pas dans sa totalité dans la version finale) : le joueur choisit la vue extérieure qui lui sied le mieux en plein milieu de la course. Outre la vue intérieure classique lorsqu'il décidera de voir le véhicule de l'extérieur, il lui sera possible de zoomer et de faire tourner la caméra autour de la voiture sous n'importe quel angle, jusqu'à obtenir la vue idéale dont il souhaite se servir pour participer à la course.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

NOUVELLE ADRESSE **VANNES** Ouverture le 6 juillet
30, rue Thiers
Tél : (16) 97 42 66 91

ESPACE 3 Games

Le spécialiste de la Playstation

Console Playstation

PLAYSTATION 1490 F

Accessoires & Jeux Playstation

• PRO ACTION REPLAY	369,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• JOYSTICK	399,00
• MANETTE	149,00
• MANETTE ASCII	249,00
• MEMORY CARD	169,00
• MEMORY CARD 120 BLOUS	299,00
• PRISE PERITEL RGB	199,00
• RALLONGE MANETTE	89,00

ACTUA SOCCER	299,00
ADIDAS POWER SOCCER	**369,00**
ALIEN TRILOGY	**299,00**
CHESSMASTER	349,00
CHRONICLE OF THE SWORD	**349,00**
CRITICOM	299,00
CYBERSLED	199,00
D	**299,00**
DEADLY SKY	349,00
DESCENT	369,00
DESTRUCTION DERBY	369,00
DISWORLD	349,00
DOOM	349,00
DRAGON BALL Z	**399,00**
EARTHWORM JIM 2	349,00
EXTREME GOLF	349,00
EXTREME PINBALL	369,00
EXTREME SPORT	349,00
F117 AGILE WARRIOR	**299,00**
FIFA SOCCER 96	**249,00**
FADE TO BLACK	**369,00**
GEX	349,00
GUNSHIP	369,00
IMPACT RACING	369,00

JACK IS BACK	349,00
JUPITER STRIKE	199,00
LOADED	299,00
MAGIC CARPET	369,00
MORTAL KOMBAT 3	**299,00**
NBA : IN THE ZONE	369,00
NBA JAM TE	**199,00**
NBA LIVE 96	369,00
NEED FOR SPEED	**369,00**
NFL QUATERBACK 96	349,00
NHL FACE OFF	349,00
OLYMPIC GAMES	**349,00**
OLYMPIC SOCCER	**349,00**
PANZER GENERAL	**349,00**
PETE SAMPRAS	**369,00**
PGA TOUR GOLF 96	369,00
POWER SERVE	349,00
RAIDEN PROJECT	249,00
RAW POURSUIT	349,00
RAYMAN	369,00
RESIDENCE EVIL	**349,00**
RETURN OF FIRE	**369,00**
REVOLUTION X	199,00
RIDGE RACER REVOLUTION	**369,00**
ROAD RASH	369,00
SHELLSHOCK	349,00

SHOCK WAVE ASSAULT	349,00
SKELETON WARRIOR	349,00
SLAM AND JAM 96	**349,00**
SPACE HULK 2	**369,00**
STREET FIGHTER ALPHA	**369,00**
STREET FIGHTER, THE MOVIE	199,00
TEKKEN	399,00
THEME PARK	349,00
THUNDER HAWK 2	**349,00**
TILT	369,00
TOP GUN	369,00
TOSHIDEN 2	**369,00**
TOTAL ECLIPSE TURBO	**199,00**
TOTAL NBA'96	369,00
TRACK AND FIELD	**349,00**
TRANSPORT TYCOON	369,00
TRUE PINBALL	369,00
TUNEL B1	369,00
TWISTED METAL	349,00
VIEW POINT	**369,00**
VIRTUA GOLF	349,00
WAR HAWK	349,00
WING COMMANDER 3	369,00
WORLD CUP GOLF	349,00
WORMS	369,00
WRESTLEMANIA	**199,00**
ZERO DIVIDE	369,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

PLAYSTATION 07/96

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

La folie WipEout 2097

Après avoir été l'une des trois plus grosses ventes de cette année sur PlayStation, WipEout number one cède la place à une suite qui marquera l'histoire des jeux vidéo. «Nous nous sommes rapprochés des jeux d'arcade accessibles, simples d'utilisation et résolument fun pour élaborer cette séquelle.» Les termes sont lâchés : «simplicité dans l'utilisation». Nous avons pu vérifier cette affirmation à l'E3 de Los Angeles en mai dernier : WipEout 2097 (appelé aussi WipEout XL aux States) propose une nette amélioration dans le gameplay. Mais la comparaison ne s'arrête pas là. WipEout 2097, c'est aussi :

Des checkpoints

positionnés en plusieurs points des circuits comme dans les jeux d'arcade.

Un pit pour réparer

le véhicule sur lequel le joueur se contente de passer (le système ressemble à celui utilisé dans F Zero sur console Nintendo).

Des armes inédites

comme des super-missiles dont le résultat, très visuel, n'a encore jamais été vu sur console.

Quinze concurrents

pour ne jamais se sentir seul sur la route.

Une jauge d'énergie

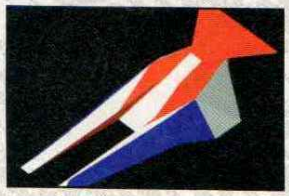
juxtaposant la jauge de vitesse en km/h en bas à droite de l'écran (votre véhicule explose si cette jauge d'énergie est complètement vide).

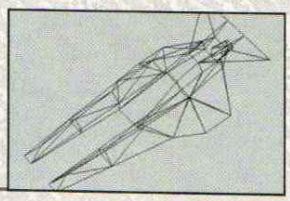
6 nouveaux circuits

encore plus détaillés que précédemment, plus deux circuits cachés.

2 nouvelles écuries

composées de vaisseaux au look totalement inédit, plus une cachée réservée à l'élite.





Pas évident de remodéliser des véhicules. C'est sans compter sur l'imagination des équipes de Psygnosis, autant pour WipEout 2097 que pour Destruction Derby 2.

Les nouvelles armes comme le triple tir sont extraordinaires. L'une d'elles provoque même une vague à l'écran qui soulève le décor. Du jamais vu !

Les explosions, déjà étonnantes dans WipEout ont été retravaillées. Le résultat laisse baba.

4 niveaux de difficulté,

la Vector Class pour les débutants, la Venom Class, la Rapier Class et la Phantom Class pour les plus doués et les plus acharnés,

Une tonne d'effets sonores

nouveaux et hyper-réalistes (les voix off ont été largement améliorées),

Une bande-son

toujours aussi techno-space réalisée par des groupes underground pour la plupart,

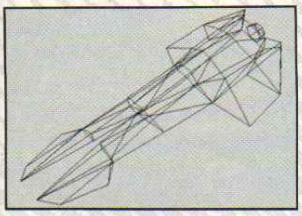
La possibilité de cumuler

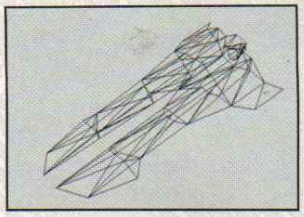
les options ramassées et de les sélectionner en fonction de l'action désirée.

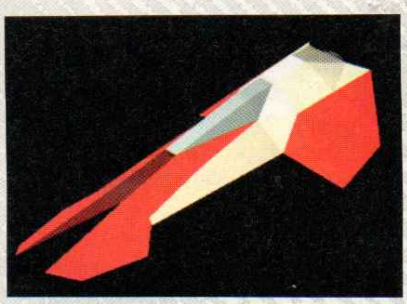
Bref, il nous tarde de faire le test de ce hit en puissance, dans lequel les véhicules vont plus vite les uns que les autres. WipEout XL est sans aucun doute possible le jeu de la rentrée qui justifie l'achat d'une PlayStation. Plus beau que ça, tu meurs !

Le lock d'un adversaire s'effectue de façon plus spectaculaire. La voix off en plus, et le joueur se prend pour Harrison Ford dans «Blade Runner»

À lui seul WipEout 2097 justifie l'achat d'une PlayStation.







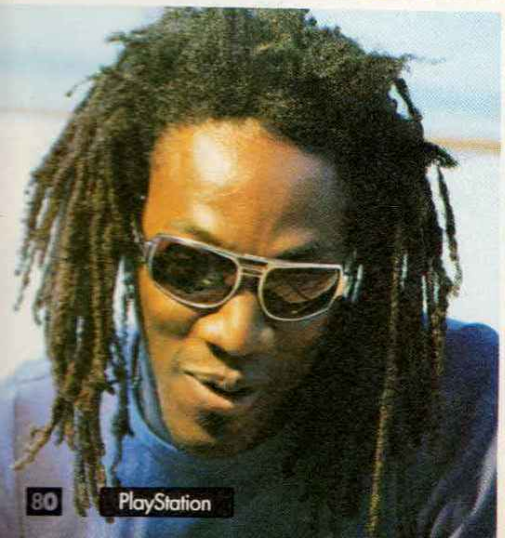
Monster Truck Rally

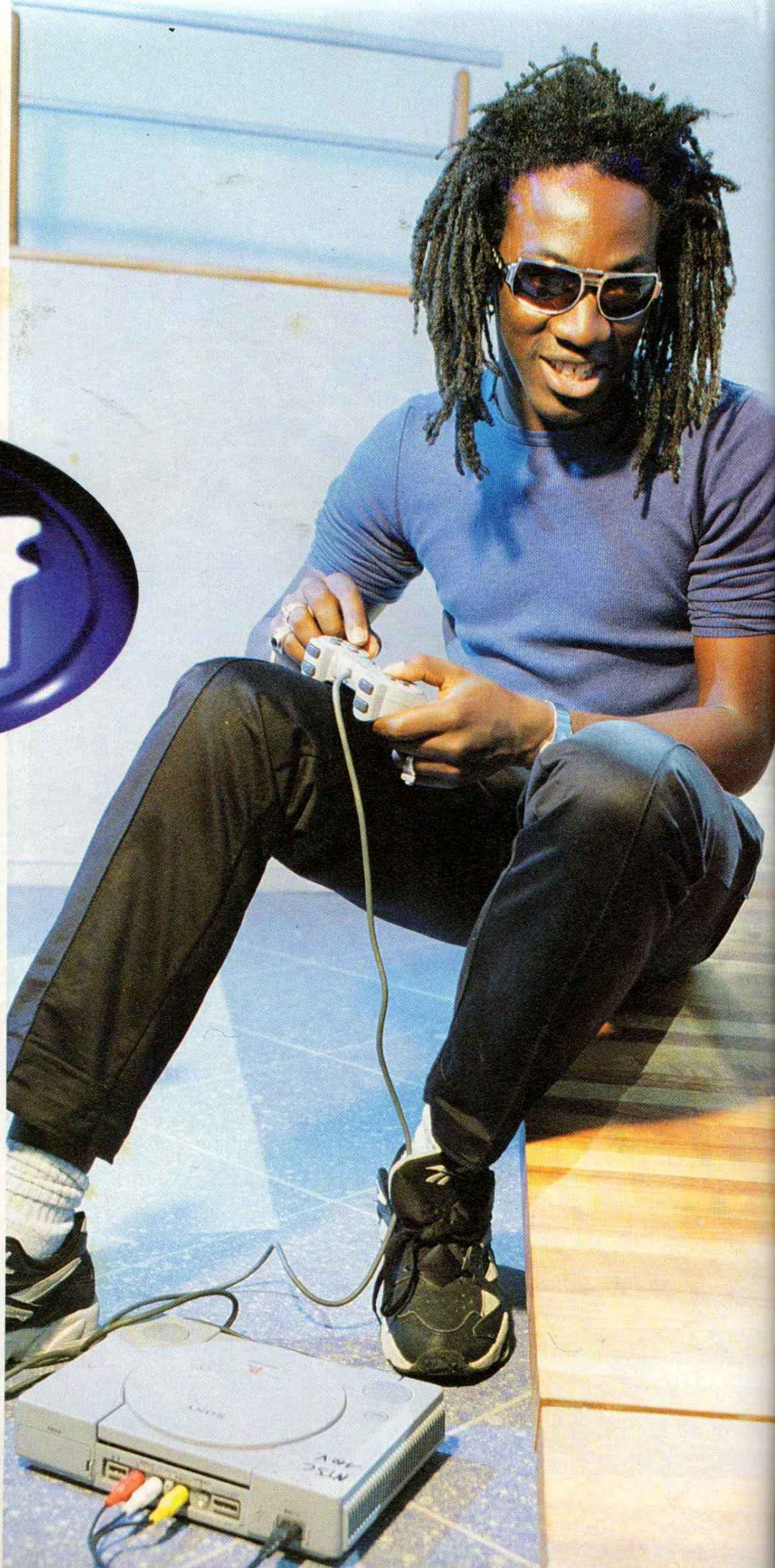
Outre DD 2 et WO 2097, Psygnosis lance Monster Truck Rally. Inspiré des shows américains montrant ces camions bien connus (des Chevrolet pour la plupart) montés sur d'énormes roues, le jeu prévu pour la fin de l'année sur PlayStation propose deux types de divertissements.

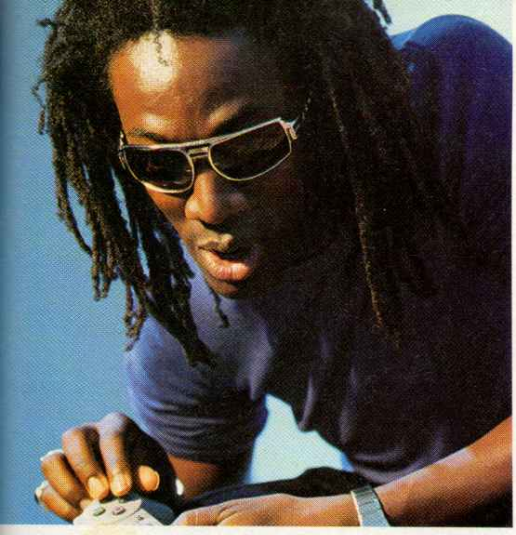
1/ Le joueur se retrouve dans une arène au volant d'un monster truck. Son objectif est de rouler pendant deux minutes sur la quinzaine de voitures mises les unes à côté des autres et qui jonchent le sol. Il gagne la partie lorsqu'il les a toutes réduites en miettes avant son adversaire (possibilité de jouer en link).

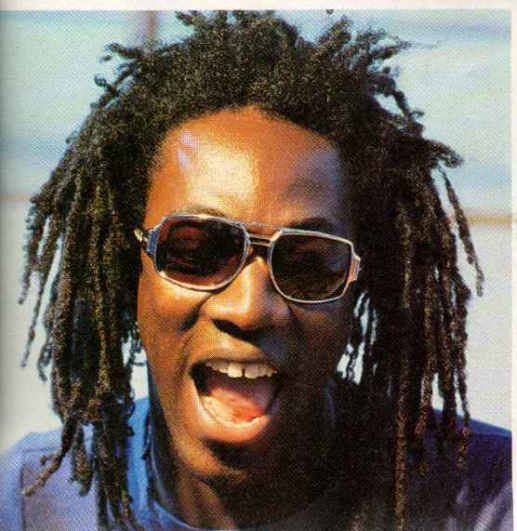
2/ Le joueur doit trouver le chemin le plus rapide (qui n'est pas forcément le plus court) pour traverser quatre îles aux paysages très disparates (des montagnes, de la neige, un océan, etc.). C'est la partie rallye du jeu, entièrement conçue en 3D temps réel. Il remporte la victoire en franchissant la ligne d'arrivée avant ses sept concurrents.

Bien que Monster Truck s'adresse davantage à un public "made in America", la réalisation et le fun (nous avons joué aux tout premiers niveaux) plairont forcément aux Européens amateurs de ce type de soft. Le choix des véhicules (camions, buggies et jeeps), les graphismes fins, les milliers de polygones, la possibilité tantôt de tout casser, tantôt de partir à l'aventure dans la direction qui semble être la meilleure au joueur, les effets visuels spectaculaires (sauts dans les airs, vues de l'intérieur exceptionnelles) et la grande jouabilité font de ce énième titre de Psygnosis l'un des outsiders de la rentrée.









Crédits photos : © Patrick Sordoillet

Des indiscrétions dans les couloirs de Sony nous ont laissés entendre que Marco, le chanteur de fff était un fan de la PlayStation, un vrai de vrai. C'est sous ce prétexte – couplé à la sortie toute récente du troisième album du groupe français agité – que nous l'avons rencontré afin de discuter avec lui musiques et jeux, deux de ses passions.

PROPOS RECUEILLIS PAR VLADIMIR SEBANSKY

Marco : "Je dis toujours que j'ai commencé la musique pour de mauvaises raisons. Quand j'étais gamin, ce qui me plaisait c'était de voir Claude François chanter avec Enrico Macias et Sheila, habillés en paillettes... je regardais ça, j'me disais : "Oh p..., qu'est-ce qu'ils ont l'air de se marrer, eux !". Quand je vois mon père qui a trimé toute sa vie pour pouvoir nous emmener à l'école mes frères, mes sœurs et moi... Y a des choix quand même : chanter des chansons ou trimer toute sa vie. C'est sûr que j'ai commencé la musique pour que ça brille, pour avoir de la thune tout de suite... Et ensuite, tu te prends au jeu. J'ai eu de la chance de rencontrer des gens intègres avec qui je fais de la musique et qui m'ont amené à une certaine forme de rigueur. De pouvoir faire les choses que t'as envie sans coller à l'idée que les gens se font de ce que tu es, sans être toujours là où on t'attend.

● *PlayStation Magazine : Comment l'aventure FFF a-t-elle commencée ?*

● M : On a eu un parcours pas tout à fait classique dans la mesure où on n'a pas commencé ensemble dans une cave, à composer et à grandir ensemble. On a eu tous des parcours différents, qui nous ont amenés un jour à nous rencontrer. D'abord j'ai rencontré Nicolas, le bassiste de FFF. Il était guitariste à l'époque où j'ai commencé à bosser sur des petits projets musicaux, des musiques de films. On jouait avec des copains de la banlieue où j'habitais. Puis avec Nicolas, on a eu envie de donner un coup d'accélérateur ; mais les autres ne voulaient pas suivre, ils voulaient faire ça en dilettante – ce que je comprends totalement. Donc nous on s'est cassé du groupe, puis on a rencontré les autres, après c'est des histoires de rencontres. Le lien qui nous unit c'est la musique qu'on fait, à la limite on se serait peut-être jamais rencontré si on faisait pas cette musique-là. On vient vraiment d'univers très différents.

● *PM : Ton univers musical à toi, justement, c'est plutôt quoi ?*

● M : Ah, c'est large ! Celui dans lequel j'ai grandi : funk, jazz, afro, les trucs que j'entendais parce que mes parents les écoutaient. Mes grands-frères, mes grandes sœurs... Je connaissais pratiquement rien au rock avant de connaître les autres FFF.

● *PM : Vous avez été influencés par d'autres groupes ?*

● M : Comme tous les groupes. À partir du moment où tu commences à monter un groupe, que tu le veuilles ou non t'es influencé par les Rolling Stones, par James Brown, par Bob Marley à cause des harmonies, Hendrix à cause de la folie et de la fougue de la guitare, par Clinton parce que ça ressemble plus à ce qu'on veut faire... bref, cette espèce de réunion de musiciens partant dans tous les sens.

"Capable du meilleur comme du pire, mais pour le pire je suis le meilleur".

● *PM : Après trois albums enregistrés maintenant, est-ce qu'il y en a un dont tu n'es pas entièrement satisfait ?*

● M : D'abord, dans la vie en général, je ne suis jamais complètement satisfait. J'y arrive pas. C'est ce qui me fait avancer. Le jour où j'atteindrai la satisfaction totale sur un projet, je commencerai à me poser des questions. C'est bizarre de trouver tout bien, tout génial, tout parfait.
Ce qu'on fait, les albums, tout ça, c'est un peu comme un tableau ; sauf qu'à un moment donné, c'est figé et que tu peux plus y revenir. La musique, quand tu la réécoutes quelque temps après, tu te dis : 'Aujourd'hui, je ferais plus ça de la même façon'. C'est toujours comme ça. C'est parce que tu évolues, tu t'habitues à certaines choses, y en a qui te paraissent impérissables, et d'autres pour lesquelles tu te dis que les choix n'ont pas été les plus justes.

● *PM : De tous les artistes prestigieux avec qui vous avez travaillé ou tourné, quel est celui qui t'as le plus impressionné, le plus apporté ?*

● M : Je crois que c'est l'ingénieur du son de U2, Mark Wallis, qui nous a le plus apporté. Techniquement en tout cas. Il nous a appris, il nous a vraiment fait grandir, il a pris le temps de nous montrer les choses en studio. À un degré technique très élevé. C'est ce qui nous a permis, notamment, de faire le dernier album. Il nous a émancipés. Spirituellement, c'est sûrement Bill Laswell qui nous a le plus appris.

● *PM : Tu vas les chercher où tes inspirations pour les textes ?*

● M : Partout, là, maintenant. Tout de suite. Y a deux minutes, tout le temps. J'ai eu beaucoup de mal sur les deux albums précédents à me mettre en état d'écriture. Donc maintenant j'arrête plus. J'ai des carnets et je griffonne tout le temps, dès que j'ai une idée. Par exemple, pour "Le pire et le meilleur", j'avais déjà noté la phrase "capable du meilleur comme du pire, mais pour le pire je suis le meilleur", et quelques phrases que je voulais dire. Et quand on a fait un jam, le truc est venu tout de suite. Mais c'est venu parce que j'avais déjà écrit une phrase.

● *PM : Qu'est-ce qui te fait réagir en ce moment, qu'est-ce qui t'énerve ?*

● M : La volonté très nette, et en même temps sinueuse et pas avouée, qu'ont les dirigeants de Paris de vouloir transformer la ville en un endroit où il n'y aurait que des gens au-dessus d'un certain niveau de vie ; et de virer les quartiers populaires.

● *PM : Et F.F.F., à l'étranger, ça se passe comment ?*

● M : À force d'aller jouer un peu partout, à l'étranger, on est considéré comme un groupe, entre guillemets "important", et on nous fait jouer sur des scènes internationales. Les gens savent qu'ils peuvent compter sur nous. Récemment, on a joué dans un festival avec Smashing Pumpkin, Rage Against the Machine, Cypress Hill, Terrorvision... En plus, on était bien placé dans la programmation. On était quand même le seul groupe pas anglophone, on était fier d'être là.

● *PM : Tu as enregistré un rap en français sur un album de Sakamoto. C'était comment, la rencontre ?*

● M : Excellent. Je connaissais pas mal sa musique, mais lui pas du tout. C'est quelqu'un de sophistiqué, mais pas précieux. Extrêmement intelligent, mais très économe de mots. Ça, c'est la magie des studios à New York. On a quand même rencontré Sakamoto, George Clinton et Spike Lee dans des studios : on était en train de travailler, les mecs passaient, et paf ! Les choses se font très simplement. Bill Laswell était en train de mixer ma voix, Sakamoto est passé, il a trouvé ça vachement bien et il m'a appelé le soir à l'hôtel. Sakamoto m'a fait écouter une cassette, il me l'a filée et m'a demandé de revenir le lendemain avec un texte. J'ai gratté toute la nuit. Je reviens le lendemain, et là il me demande de chanter tout de suite. Il bosse sur la surprise.

● *PM : Allez, quelques questions sur les jeux vidéo. Tu joues à quoi, sur ta PlayStation ?*

● M : J'adore WipEout. Pas seulement à cause de la bande-son. Ça me fait délirer, y a vraiment des fois je m'y crois. J'ai eu des périodes Doom. J'adore ESPN Extreme Games, j'y joue avec ma gamine qui m'éclate d'ailleurs, elle joue super bien. À WipEout, elle a pas encore ma classe. Je joue aussi à Destruction Derby, Krazy Ivan. Je me suis lassé assez vite de Kileak. Je joue à Tekken, bien sûr.

● *PM : Tu t'es mis aux jeux vidéo avec la PlayStation, ou tu jouais déjà avant ?*

● M : J'étais déjà un fan de Pac-Man à l'époque, en arcade. Je jouais à Galaxian aussi. Mais j'avais pas la thune à ce moment-là, donc je n'ai pas eu de console de jeux. J'ai eu une console beaucoup plus tard, la première était une Megadrive.

Nous branchons la PlayStation. Une petite pile de jeux prête à être enfournée dans le lecteur CD. Marco a le joypad en mains. Je vais pouvoir me mettre en valeur devant tout le monde en explosant un mec connu... je m'en régale d'avance. Quelques commentaires à chaud.

Ridge Racer Revolution.

● Je trouve ça... heu ... rigolo. C'est juste que conduire une voiture ça m'amuse moins que de conduire un vaisseau dans l'espace, c'est clair.

Namco Museum.

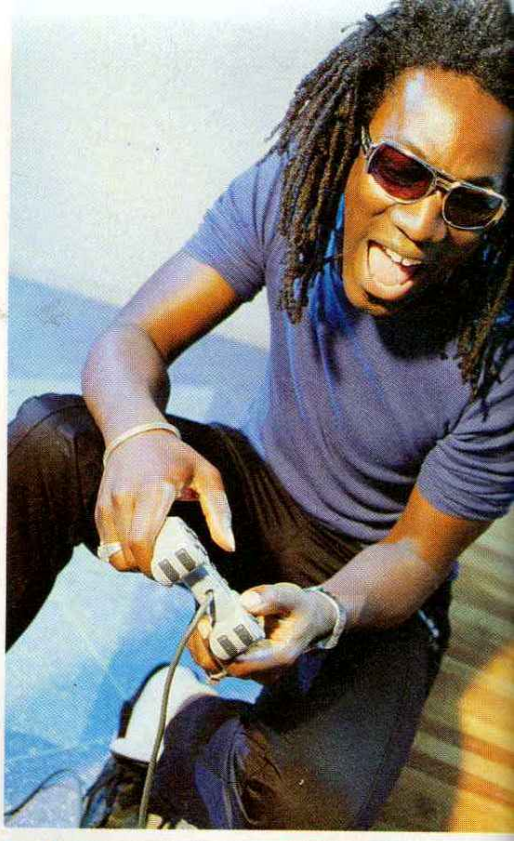
● Je trouve ça génial d'avoir fait ça. J'étais un fan de jeux d'arcade au départ, ça me rappelle quand j'allais pas à l'école pour jouer aux jeux. Y a plein de gens qui ne sont pas des fans de jeux vidéo, mais qui connaissent ces jeux. Par exemple, ma fiancée a joué à Pac Man et Galaga quand elle était au lycée. Du coup, elle accrochait pas mal sur les petits jeux pour faire patienter pendant les chargements sur PlayStation.

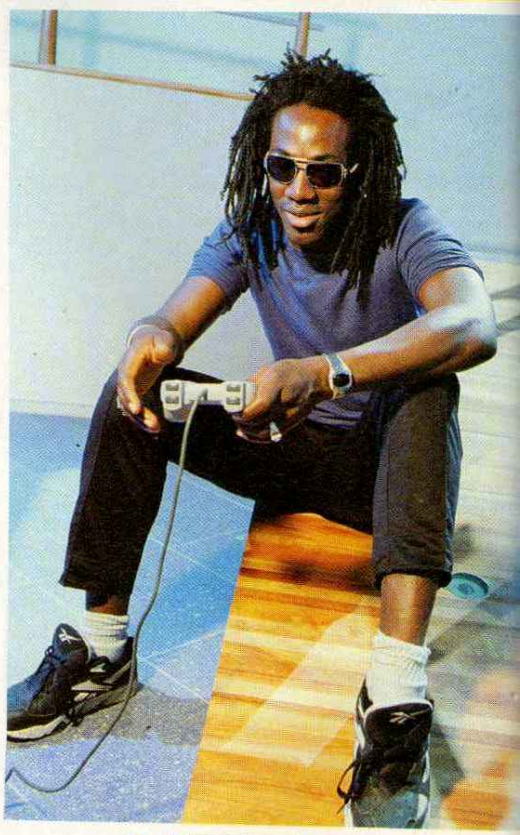
Tekken 2.

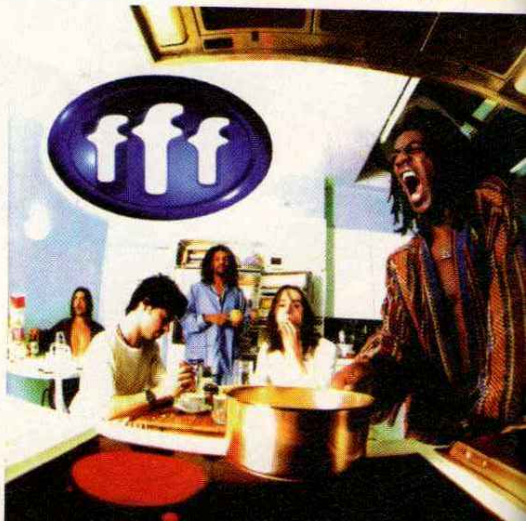
● Il est super-beau. J'adore ! Quand je jouais avec un pote à Tekken, parfois, on se battait pas et on reculait pour voir les paysages...

Marco s'arrête de parler pour mieux me foutre une raclée à Tekken 2. Puis à Adidas Power Soccer, qu'il apprécie tout particulièrement. Du coup je m'énerve, je râle, prétextant que le jeu est truqué, que ma manette débloque, que j'ai le soleil dans les yeux où que je n'ai pas l'habitude de jouer contre des chanteurs. Je sors de la salle, vexé, en claquant la porte.

Le troisième album de F.F.F. est sorti, ainsi que son premier single "Le pire et le meilleur". F.F.F. démarre une tournée début septembre 96. Elle durera quatre mois et les emmènera sur toutes les routes de France. Ne les ratez pas !







Des milliers* de jeux vidéo d'occasion
30 à 70% moins chers
sur toutes consoles *magasins parisiens

ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS JEUX VIDEO

POUR TOUT ACHAT D'UNE PLAYSTATION, NOUS REPRENONS VOTRE ANCIENNE CONSOLE (16 BITS) ET TOUS SES JEUX AU MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ

NOUVEAUX MAGASINS

- **ANTIBES** 5, rue Vauban - 06600 Tél : 93 34 39 14
- **VILLEFRANCHE** 11, rue des Marais - 69400
- **LE MANS** Centre Cial République - 72000 Tél : 43 87 76 08
- **MULHOUSE** 11, rue de la Justice - 68100 Tél : 89 46 48 43
- **VOIRON** 2, avenue Georges Frier - 38500 Tél : 76 65 72 55
- **BIENTÔT À ROUEN, PAU, LILLES, MONTPELLIER, ANGOULÊME, VIENNE.**

CONSOLE SONY PLAYSTATION

VERSION FRANÇAISE **1490 F + 1 CD**

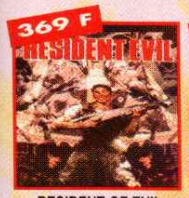
PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER

349 F

ADIDAS POWER SOCCER

349 F

RIDGE RACER REVOLUTION

369 F

RESIDENT OF EVIL

369 F

FADE TO BLACK

- PLAYSTATION complète 1490 F
- PLAYSTATION complète + 1 JEU ..... 1690 F

ACTION REPLAY .... 349 F
CABLE PERITEL ..... 149 F
CARTE MEMOIRE ... 149 F
NEW CARTE MEMOIRE 8 Mo.. 299 F
MANETTE ORIGINE .. 199 F
MANETTE TURBO ... 149 F
VOLANT + PEDALIER . 499 F

NOUVEAUTES

KING FIGHTER 95 JAP	499 F
F1 FORMULA ONE	349 F
SPACE HULK	NC
DIE HARD TRILOGY	NC
VIEW POINT	349 F
OLYMPIC SOCCER	349 F
ARCADE CLASSIC	349 F
IMPACT RACING	349 F
SKELETONS WARRIORS	369 F
NBA LIVE 96	369 F
SHELLSHOCK	349 F
NHL QUATERBACK	369 F
RETURN FIRE	349 F
STREET FIGHTER ALPHA	349 F
PANZER GENERAL	369 F
PETE SAMPRAS	369 F
CHRONICLES OF SWORD	369 F
X-MEN	349 F
DBZ 2 jap	499 F

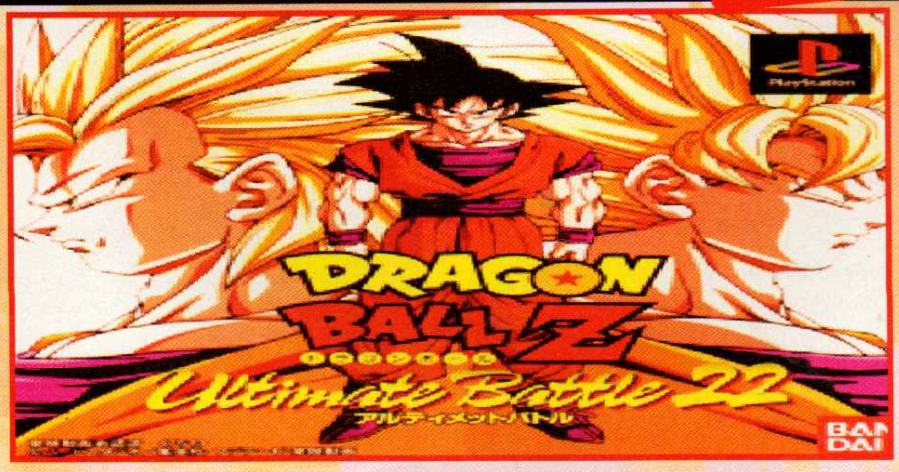
HITS ET PROMOS

ALIEN TRILOGY	349 F
ASSAULTS RIGS	299 F
D	349 F
DESCENT	369 F
JACK IS BACK	349 F
MAGIC CARPET	369 F
TEKKEN 2 jap	499 F
TRUE PINBALL	349 F
TOTAL NBA	329 F
ROAD RASH	369 F
DARK STALKER	349 F
DOOM	299 F
RAYMAN	299 F
FIFA	**249 F**
NBA ZONE	**249 F**

Des centaines de jeux d'occasion Playstation à partir de 149 F

DRAGON BALL Z (Ultimate Battle 22) VERSION FRANÇAISE 349 F

SUPER PROMO



PARIS

Paris/Gobelins 57, avenue des Gobelins - 75013 Tél : 47 07 33 00
Paris/Republique 5,BD Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86 Tél : 43 38 96 31
Paris/St Germain des Prés 73,BD St Germain - 75005 Tél : 43 54 50 00

Asnieres 95, avenue de la Marne - 92600	Tél : 47 91 49 47
Cergy Pontoise Centre commercial 3 Fontaines 7, Grand Place - 95000	Tél : 30 31 25 25
Aix en Provence Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090	Tél : 42 93 18 93
Bastia 2, rue de la Miséricorde - 20200	Tél : 95 31 68 70
Bayonne 11, rue du Port de Castets - 64100	Tél : 59 46 13 38
Bordeaux 203, rue Ste Catherine - 33000	Tél : 56 92 85 11
Brive 29, rue de la République - 19100	Tél : 55 17 18 00
Bruney 18, rue Pasteur - 91800	Tél : 69 39 55 82
Carcassonne 22, rue Aimée ramond - 11000	Tél : 68 47 49 74
Castres 6, rue Henri IV - 81100	Tél : 63 59 28 03
Issy Les Moulineaux Centre Commercial «Les Moulins» - 92130	Tél : 47 36 17 03
Limoges 40, avenue Garibaldi - 87000	Tél : 55 10 97 97
Le Havre 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600	Tél : 35 19 00 82
Loches 5, rue St Antoine - 37600	Tél : 47 59 28 20
Lyon 32, rue Ney - 69006	Tél : 72 74 46 39
Manosque Centre Commercial Hyper U - 04100	Tél : 92 87 05 70
Millau 21, rue Droite - 12100	Tél : 65 61 07 01
Nimes 2, rue des Greffres - 30000	Tél : 66 76 16 16
Nice 42, bd Gambetta - 06000	Tél : 93 82 52 52
Perpignan 17, av. Guynemer - 66000	Tél : 68 50 89 50
Roanne 11, place du marché - 42300	Tél : 77 70 03 48
Rodez 6, avenue Victor Hugo - 12000	Tél : 65 68 41 79
Royan 62, boulevard de la République - 17200	Tél : 46 05 21 79
Toulouse 11, rue des Lois - 31000	Tél : 61 12 33 34
Fort de France Centre Commercial Le Trident	Tél : 19 596 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

GAGNEZ UNE PLAYSTATION, OU DES JEUX VIDEO

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes (+ de 60 magasins avant fin 1996)

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MINITEL 3615 ULTIMA GAMES

TELEPHONE 34 42 76 76

FAX 34 66 97 84

PAR COURRIER ULTIMA VPC BP 11 95650 BOISSY L'AILLERIE

NOUS RACHETONS COMPTANT TOUS VOS JEUX

C'est enfin les vacances, et il faudra vous défaire de votre Playstation pour partir à la mer ou ailleurs ! Pour ce numéro d'été de PlayStation Mag, on vous a dégoté des petites astuces de derrière les fagots ! En exclusivité, vous trouverez des astuces inédites du très précieux Adidas Power Soccer ainsi que celles de Magic Carpet et de Descent. Juste de quoi vous refiler la haine des vacances forcées avec vos vieux mais chouette parents !
Quoi qu'il en soit, je vous souhaite une agréable lecture, et surtout gardez cette idée en tête : ne sous-estimez jamais la puissance de la PlayStation !

Worms

Pour jouer avec des Banana bombes, des moutons explosifs et le Minigun

Allez dans le menu des Options. Ensuite, mettez-vous sur "Weapon Options". Une fois dans ce menu, mettez votre curseur sur du vide, c'est-à-dire sur aucune option. Maintenant, faites la manipulation suivante : Croix, Carré, Carré, Croix, Carré, Carré, Croix, Carré, Carré. Les nouvelles options apparaîtront alors.

Allez dans le menu "Weapon Options".

Mettez votre curseur sur aucune option et faites la manip.

Magic Carpet

Pour sélectionner les niveaux

Allez dans le menu des options. Une fois cela effectué, faites : Triangle, Triangle, Rond, Carré, Triangle, Rond, Triangle, Carré. Si vous réussissez la manipulation, vous verrez apparaître au bas de l'écran l'indication "Level Number". Vous pourrez aller jusqu'au niveau 50 en mode "Easy" et jusqu'au niveau 75 en mode "Normal".

C'est sur cet écran qu'il faut faire la manip.

Pour se remettre du "mana", avoir tous les sorts et pour terminer le niveau joué

Une fois le tip de sélection des niveaux effectué, durant une partie de jeu faites Pause puis pressez le bouton Triangle pour avoir tous les sorts, le bouton Carré pour vous remettre du "mana". Le bouton Rond vous fera terminer automatiquement le niveau que vous avez commencé.

Faites Pause durant le jeu, et choisissez votre tips.

Total NBA 96

Pour jouer avec les équipes du All-Star

Cette astuce vous permettra de jouer avec l'équipe de la saison 94/95, c'est-à-dire Phoenix, ou l'équipe de la saison 95/96, San Antonio. Allez sur l'écran "Exhibition", puis faites l'une des deux astuces selon votre choix de saison.

Pour la saison 94/95, faites :

R 1 L 1 R 1 L 1
R 2 L 2 R 2 L 2

Pour jouer avec la saison 95/96, faites :

R 1 R 1 R 2 R 2
L 1 L 2 L 1 L 2

Si tout baigne, le menu "All Star" apparaîtra, il faudra cliquer sur ce menu pour activer la saison adéquate.

C'est sur cet écran qu'il faudra effectuer la manipulation.

ESPN Extreme Games

Voici d'autres passwords qui faciliteront votre vie de sportif extrême ! À l'écran "Choose Setting", allez sur "Exhibition" et faites Droite afin de faire apparaître l'option "Continue Season". Lorsque l'on vous demande d'utiliser la Memory Card, choisissez "No" et entrez les mots de passe suivants :

Pour avoir 1 100 $ après avoir terminé la course de l'Utah avec Paul Dillon

Entrez : 229, 013, 066, 016, 000, 000, 000, 000, 013.

Plus qu'une course pour terminer le jeu (San Francisco)

Entrez : 254, 071, 216, 094, 085, 085, 177, 113, 104.

Total Eclipse Turbo

Pour sélectionner les niveaux

Allez sur le menu des passwords du menu général, et maintenez enfoncé le bouton Select. Ensuite faites la manipulation suivante :

△ L 1 □ relâchez Select,

△ L 1 □ △ L 1 □

Si la manipulation est correctement effectuée, un menu inédit apparaîtra dans le menu des passwords et vous permettra de sélectionner votre niveau.

Allez sur l'option des passwords et faites la manip'.

Si vous n'êtes pas manchot, vous verrez cet écran.

Pour avoir 10 continues et 10 tirs de plasma

Commencez une partie, puis faites Pause. Une fois la Pause enclenchée, vous verrez apparaître un écran sombre "Continue/Options". Choisissez "Options" et validez-le, ce qui aura pour effet de vous remettre sur la page du menu général. Faites alors la manipulation suivante :

△ □ ○ □ △ □ L 1 L 1

R 1 L 1 SEL. SEL.

Une illustration de tête de mort apparaîtra alors. Continuez en pressant les boutons △ □ L 1 L 1 L 1 □ △

Vous pourrez effectuer ce code autant de fois que vous le voudrez.

Faites Pause pendant le jeu et validez "options".

Faites les manipulations, vous devriez voir cette tête de mort si tout est correctement effectué.

Warhawk

Les codes :

Armes infinies : □ □ ○ □ △ □ ✕ ✕

9999 Flash Bombs : ○ △ △ ✕ △ ○ ✕ ○

Armes Secrètes : ✕ □ ○ ✕ ✕ □ □ △

Jouer contre Kreel : □ ○ ○ □ ✕ ✕ ○ △

Etre invincible et avoir toutes les armes : △ □ △ □ ▬ ○ ○ ○

Deauville : c'est trop snob !
Biarritz : c'est trop frime !
Saint Trop : c'est trop cher !

GAME'S c'est plus Fun
Cagnes-sur-Me
Playstation-sur-Mer c'est chez nous !
GAME'S 7, Boulevard Kennedy
06800 Cagnes-sur-mer (en face de l'hippodrome)
Tél. : 93 22 55 21
ON RACHE CASH CONSOLE !! JEUX !!

PlayStation
PLAYSTATION

JEUX D'OCCASION A PARTIR DE 199 FRS

SAMPRAS TENNIS	349 F +
RAGING SKIES	349 F +
TRACK'N FIELD	349 F +
CHEESY	349 F +
ONSIDE SOCCER	349 F +
MOTO CROSS	349 F +
CASPER	349 F +
STARFIGHTER 3000	349 F +
RETURN FIRE	349 F +
WARHAMMER	349 F +
DARKSTALKERS	349 F +
FORMULA 1 (F.I.A.)	349 F +
FADE TO BLACK	369 F +
TOSHINDEN 2	349 F +
DRAGONBALL Z	369 F +
CHRONICLE OF SWORD	369 F +
RESIDENT EVIL(09/96)	369 F +
SPACE HULK	369 F +
X-MEN	369 F +

Achète relax !
On rachète cash !!!

CONSOLES NEUVE
PLAYSTATION PAL + 1PAD + CD Démo 1490 F +
PLAYSTATION + 1PAD + CD Démo + RVB + KIT MULTI-JEU 1990 F +
(SOUS RÉSERVE DE QUANTITÉ)
MATERIELS GARANTIS 1 A

MATERIEL & ACCESSOIRE
PLAYSTATION

CORDON PERITEL	149 F +
MEMORY CARD SONY (15 BLOCS)	169 F +
MEMORY CARD (120 BLOCS)	279 F +
ARCADE STICK SONY	399 F +
ARCADE STICK FIRE	299 F +
PAD TURBO/RALENTI	129 F +
VOLANT PEDALE BOITE VIT	499 F +
MULTIPLAYER SONY	199 F +

PLAYSTATION D'OCCASION A PRIX DELIRE !!!
(garantie 3 mois)
PLAYSTATION Pal + 1 PAD + CD démo = 1190 F + 0F

Pour consulter notre stock 24h/24, connaitre la list complète des jeux, regarder le plan d'accès, connecte toi a
3615 Consolplus

Philosoma

Pour avoir 99 vaisseaux

Pendant le jeu, faites Pause puis

▼ ▶ ▲ ◀ ▼ ▶ ▲ ◀ ▬

Une fois la Pause relâchée, vous aurez à votre disposition 99 vaisseaux.

Faites d'abord Pause puis exécutez la manip.

Pour jouer en Very Easy et Very Hard

Allez dans le menu "Configuration" et placez-vous sur "Level". Une fois cela effectué, faites

▼ ◀ ▲ ▶ SEL.

Un son de sirène vous informera que vous avez réussi l'astuce. Vous pourrez maintenant jouer en niveau de difficulté "Very Easy" ou "Very Hard".

Les manipulations sont à effectuer dans ce menu.

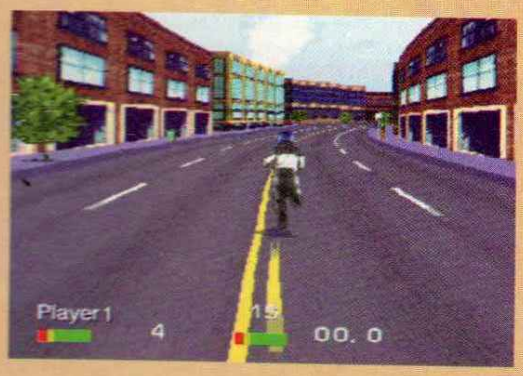
Road Rash

Pour faire un jogging

Cette astuce n'a aucun intérêt spirituel ! Pendant le jeu, lorsque votre moto est totalement arrêtée, faites

▲ L 1 R 1

simultanément, vous verrez alors que votre motard pourra se balader où il le voudra, sans sa moto, évidemment !



Attention, vous pouvez vous faire écraser par des bagnoles !

Zero Divide

Pour jouer à un jeu de tir caché

Il suffit de maintenir enfoncés les boutons ▬ et SEL. de la seconde manette avant le chargement du jeu.

Criticom

Pour jouer avec un personnage de niveau 2 ou 3

Dans le menu de sauvegarde, entrez ces initiales afin de faire progresser votre combattant favori.

Dayton Trent :

Niveau 2 : SIER, niveau 3 : ETER.

Delara Zerai :

Niveau 2 : PHAN, niveau 3 : KING.

Demonica :

Niveau 2 : GONE, niveau 3 : WORL.

Exene Dulait :

Niveau 2 : SPHE, niveau 3 : WING.

Gorm :

Niveau 2 : CHAM, niveau 3 : MARV.

Sid :

Niveau 2 : ODTH, niveau 3 : BATM.

Entrez les initiales suivantes à côté de chaque nom afin de changer de niveau.

Yenji :

Niveau 2 : SPID, niveau 3 : STAR.

À côté de votre personnage, sera inscrit : "Level 2" ou "Level 3".

Shellshock

Pour accéder au Debug Mode

Attendez que le logo "Core Design Copyright" apparaisse, puis faites ▲ ▼ ◀ ▶ ▼ ▼ ▶ ▶ ◯

Un menu vous sera proposé alors, et vous donnera la possibilité de choisir votre niveau, votre puissance de feu ainsi que d'autres options (pour voir les démos, les crédits...).

Le film le plus trouble de la décennie...

La cassette vidéo + le magazine

79F seulement

BASIC INSTINCT

En vente le 3 juillet chez votre marchand de journaux

Adidas Power Soccer

Pour avoir les commentaires féminins

Mettez-vous d'abord en mode "Arcade", puis sélectionnez vos équipes comme d'habitude. Commencez un match, puis faites Pause. Allez dans le menu "Audio", au niveaux des drapeaux, puis appuyez sur ▣ et ◎ simultanément. Et ce, plusieurs fois. Faites tourner le menu, vous verrez alors apparaître les voix féminines (FEM) aussi bien en français qu'en anglais ou en allemand.

Mettez-vous en mode "Arcade".

Allez dans le menu "Audio".

Faites Carré+Rond pour sélectionner les voix féminines.

Pour jouer avec "l'Adidas® Dream Team"

Sélectionnez l'option "Match Amical", puis une fois dans le menu où est inscrit "Joueur1, Joueur2, Joueur3, Joueur4", pressez simultanément les boutons L 2 R 2 ⊗ ▣ Plusieurs fois si nécessaire. L'astuce sera enclenchée lorsque vous pourrez lire en haut à gauche de l'écran : "Dream team". Vous êtes en possession d'une équipe qui possède toutes les caractéristiques techniques au maximum, composée entre autres de Desailly, Gascoigne, Del Piero ou Overmars.

Choisissez "Match Amical".

Faites la manipulation à cet écran.

Votre équipe est surpuissante !

3D Lemings

Les codes des niveaux

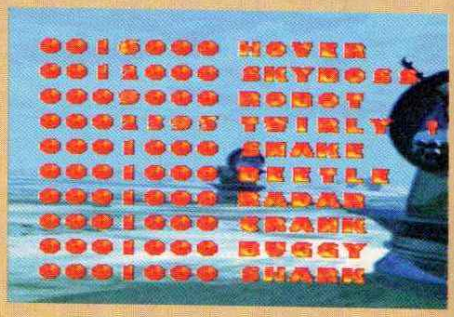
Dans le numéro dernier, nous vous avions dévoilé les codes des niveaux et nous nous sommes arrêtés au n° 25, voici donc logiquement la suite :

Niveau 26 : BEDAGGLE
Niveau 27 : EPICALYX
Niveau 28 : HOMALOID
Niveau 29 : LALLYLAG
Niveau 30 : BILABIAL
Niveau 31 : CACOFOGO
Niveau 32 : METAVURT
Niveau 33 : SLOWBURN
Niveau 34 : PELLUCID
Niveau 35 : MAKIMONO
Niveau 36 : KHUSKHUS
Niveau 37 : DISPLODE
Niveau 38 : RACAHOUT
Niveau 39 : ORGULOUS
Niveau 40 : DUNCEDOM
Niveau 41 : CABOCEER
Niveau 42 : GEROPIGA
Niveau 43 : BONTEBOK
Niveau 44 : EMPYREAL
Niveau 45 : LANGLAUF
Niveau 46 : NANNYGAI
Niveau 47 : SARATOGA
Niveau 48 : QUINTAIN
Niveau 49 : MUSQUASH
Niveau 50 : ZOMBORUK
Niveau 51 : SKILLING
Niveau 52 : WOBEGONE
Niveau 53 : BINDIEYE
Niveau 54 : FRAXINUS
Niveau 55 : LINDWORM
Niveau 56 : CURLICUE
Niveau 57 : HANEPOOR
Niveau 58 : IDEMQUOD
Niveau 59 : BLANDISH
Niveau 60 : MALAGASY
Niveau 61 : CHORIAMB
Niveau 62 : GARGANEY
Niveau 63 : KAOLIANG
Niveau 64 : MAROCAIN
Niveau 65 : OBTEMPER
Niveau 66 : TASTEVIN
Niveau 67 : VELLOZIA
Niveau 68 : BORACHIO
Niveau 69 : JACKAROO
Niveau 70 : COOLAMON
Niveau 71 : BANAUSIC
Niveau 72 : FABURDEN
Niveau 73 : RECKLING
Niveau 74 : MIRLITON
Niveau 75 : OPAPANAX
Niveau 76 : BIMBASHI
Niveau 77 : CAATINGA
Niveau 78 : PENSTOCK
Niveau 79 : SPRINGAL
Niveau 80 : BABIRUSA

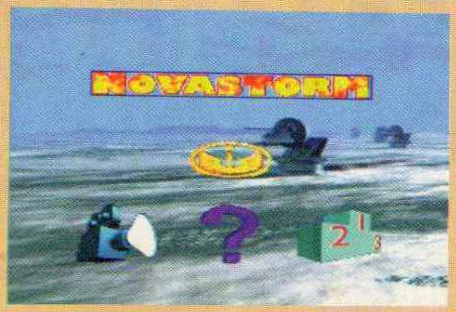
Novastorm

Pour choisir son niveau

Jouez au jeu et obtenez un bon score, ensuite entrez le nom suivant : "TWIRLY!". Allez ensuite dans le menu des options, vous verrez une icône en or qui vous permettra de sélectionner votre niveau.



Entrez "TWIRLY !"



Allez dans l'option du haut.

LE MAGAZINE 100% MULTIMÉDIA

Branché

>LE MAGAZINE MULTIMEDIA>

Voyager sur Internet

Portables : la liberté

Bientôt, les Cyber Mobiles !

Réservez vos billets sur agence virtuelle !

Surfez sur les sites chinois !

Cliquez sur les J.O. d'Atlanta !

Thierry Lhermitte : cinéma et multimédia

8 Fiches CD Rom détachables

BELGIQUE 180FB / SUISSE 7FS

T 5879 - 3 - 25,00 F-RD

25F/ VIENT DE PARAITRE

Street Fighter : The Movie

Les coups d'Akuma

Boule de feu :
Bas, Diagonale bas avant, Avant + Poing.
Double boule de feu :
Bas, Diagonale bas avant, Avant + Poing + Poing.
Boule de feu en l'air :
Sauter puis Bas, Diagonale bas avant, Avant + Poing.
Dragon Punch :
Avant, bas, Diagonale avant bas + Poing.
Hurricane Kick :
Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + Pied.
Hurricane Kick stationnaire :
Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + Pied + Pied.
Hurricane Kick volant :
Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Diagonale arrière haut + Pied.
Téléportation vers l'avant :
Avant, Bas, diagonale avant bas + Poing + Poing.
Téléportation courte vers l'avant :
Avant, Bas, diagonale avant bas + Pied + Pied.
Téléportation vers l'arrière :
Arrière, Bas, Diagonale arrière bas + Poing + Poing.
Téléportation courte vers l'arrière :
Arrière, Bas, Diagonale arrière bas + Pied + Pied. Super Combo Fireball : Bas, Diagonale avant bas, Avant, Bas, Diagonale avant bas, Avant + Poing.
Super Combo Dragon Punch :
Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière + Poing.

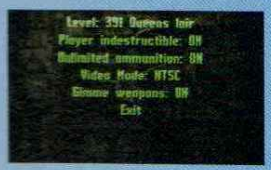
Alien Trilogy

Cheat Ultime

Allez dans le menu des passwords, et entrez le code suivant : 1GOTPINK8CIDBOOTSON. Allez ensuite sur "Quit", et lorsque vous reviendrez au menu général, l'option "Cheat" sera apparue. Cette option vous permettra d'utiliser toutes les armes du jeu, de choisir votre niveau ou bien encore d'être invincible.

Entrez le code donné plus haut.

L'option "Cheat" est apparue.



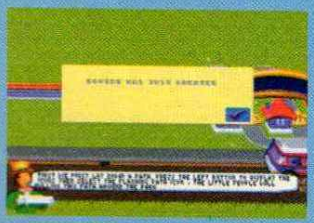
Voilà ce que vous propose le menu "Cheat".

Theme Park

Pour s'en mettre plein les Poches sans rien faire

Avant de commencer une partie, entrez comme nom : BOVINE. Ensuite, pendant le jeu, il suffira seulement de presser simultanément sur les boutons □ ✕ ○ pour gagner de l'oseille !

Entrez BOVINE comme nom.



Faites □ ✕ △ pendant le jeu pour vous faire de l'argent

Descent

Pour obtenir la grosse artillerie

Pour cela, mettez-vous en lieu sûr, puis faites :

△ □ ○ ✕ △ □ ✕ ○ □

Pour choisir son niveau, 10 vies et avoir toutes les armes (Ouarf !).

Pour cela, mettez-vous en lieu sûr puis faites :

△ ✕ □ □ △ ○ ○ □ △ □ ○ ✕

Pour jouer en mode Turbo

Pour cela, mettez-vous en lieu sûr puis faites :

□ △ ○ □ ○ ✕
□ ✕ ○ △ □ ✕

Pour être invincible

Pour cela, mettez-vous en lieu sûr puis faites :

□ △ ○ □ □ △
○ ○ □ △ □ ✕

Pour choisir son niveau

Pour cela, mettez-vous en lieu sûr puis faites :

△ □ □ △ ○ ○
□ □ △ ○ □ □

Bulletin d'Abonnement

PlayStation MAGAZINE

À renvoyer sous enveloppe affranchie à : PlayStation Magazine Abonnements - 90, rue de Flandre - TSA 21005 - 75947 Paris Cedex 19

❍ **OUI, je profite de l'Offre Spéciale Abonnement PlayStation Magazine qui m'est réservée. Je m'abonne pour 1 an (6n°s+6CD) au prix de 245F au lieu de ~~294F~~ soit près de 17% de réduction.**

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par :

❍ Chèque postal ou bancaire
❍ Mandat-lettre
❍ Carte Bancaire

PS003

N° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_| |_|_|

Nom : .....

Prénom : ..... Sexe : ❍ M ❍ F

Adresse : .....

.....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

Signature (impérative)

Offre Spéciale Abonnement valable 2 mois et réservée à la France Métropolitaine.

Conformément à la Loi Informatique et libertés, du 06.01.78 (Art.27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant . Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Lone Soldier

Faites d'abord Pause avant de faire les manips.

Sauter les niveaux

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes :

▼ ▶ ◎ △ ▼ ▶

Le Mode God

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes :

▲ ◀ ◎ △ ▲ ◀

Pour avoir toutes les armes et toutes les munitions

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes :

▶ ▼ ◎ △ ▲ ▶

Agile Warrior F-111

Pour jouer avec les indications du Debug Mode

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes :

◀ □ □ □ □ ▲ △ △ △ ▶ ◎ ▼ ✕ L 2 R 2

Un son vous avertira que vous avez réussi la manipulation. Cette option vous permettra de pouvoir ouvrir, en plein jeu, le capot de votre console et d'y insérer le CD musical de votre choix. Vous pourrez aussi voir la tronche des programmeurs après avoir fait l'astuce des CD.

Faites Pause, puis exécutez les manipulations.

Des indications s'inscrivent sur l'écran.

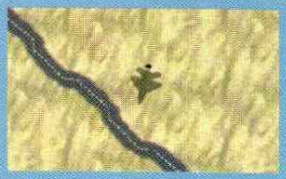
Pour avoir une vue générale de l'avion

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes :

◀ □ □ □ □ ▲ △ △ △ ▶ ◎ ▼ ✕ ◎ ▼ ◀ ▶

Pour avoir une vue de Haut

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes :



◀ □ □ □ □ ▲ △ △ △ ▶ ◎ ▼ ✕ ✕ ✕ ✕ ◎ ✕ ✕ ✕

Pour terminer une mission

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes :

◀ □ □ □ □ ▲ △ △ △ ▶ ◎ ▼ ✕ △ △ △ ▼ ▼ ▼

Pour pouvoir se scratcher

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes :

◀ □ □ □ □ ▲ △ △ △ ▶ ◎ ▼ ✕ □ ✕ ✕ ✕ □

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

S / CONSOLES des Fossés St Bernard 5005 PARIS 43 290 290	PARIS / CD-ROM 17 rue des Écoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68	PARIS 6 ème 56 Bd St Michel 75006 PARIS (1) 43 25 85 55	PARIS 16 ème 137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55	AMIENS (80) 19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins 80000 AMIENS 22 97 88 88	ANTONY (92) 25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666	ST DENIS (93) Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers 93200 St DENIS (1) 42 43 01 01	CRETEIL (94) 5 RUE DU GENERAL LECLERC ENTRÉE RUE PIETONNE CRETEIL VILLAGE 94000 CRETEIL (1) 49 81 93 93	COMPIEGNE (60) 37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52	POITIERS (86) 12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58	VERSAILLES (78) 16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES (1) 39 50 51 51	TOULOUSE (3 14 rue Temponc (angle rue St Ra 31000 TOULOU 61 216 21

NOUVEAU juillet

CHELLES (77) Centre Commercial CHELLES 2 Nationale 34 77508 CHELLES 36 685 686

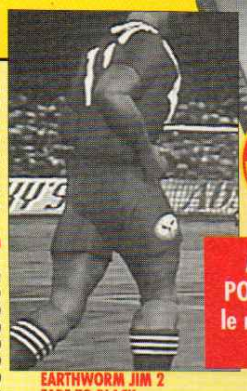
VENTE PAR CORRESPONDANCE 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS TELEPHONE DE 10 A 19H : (1) 43 290 290

PlayStation 32bits

1490F SEULEMENT

REVENDEZ-NOUS VOTRE ANCIENNE CONSOLE POUR UNE PLAYSTATION

+140F* DE BONS D'ACHATS GRATUITS



ADIDAS POWER SOCCER le meilleur jeu de Foot !

ACCESSOIRES SONY PLAYSTATION

CTION REPLAY PRO	399
ABLE DE LIAISON	169
ABLE PERITEL	199
ARTE MEMOIRE	169
ANETTE TURBO	169
ANETTE PLAYSTATION D'ORIGINE	199
ULTI-PLAYER	169
ALLONGE DE MANETTE	79
ONSOLE PLAYSTATION + PAD 140F BONS D'ACHAT	1490

ACCESSOIRES SONY PLAYSTATION

CTION REPLAY PRO	399
ABLE DE LIAISON	169
ABLE PERITEL	199
ARTE MEMOIRE	169
ANETTE TURBO	169
ANETTE PLAYSTATION D'ORIGINE	199
ULTI-PLAYER	169
ALLONGE DE MANETTE	79
OLANT	499

JEUX NEUFS PLAYSTATION

QUANAUTS HOLIDAY	349
DIDAS POWER SOCCER	399
LIEN TRILOGY	349
LIEN VIRUS	369
RCADE CLASSIC	249
SSAULT RIGS	349
HESSMASTER 3D	399
HRONICLE OF THE SWORD	369
YBERIA	369
	349
ARK STALKERS	399
EFCON 5	349
ESCENT	369
ESTRUCTION DERBY 2	369
OOM	349
RAGON BALL Z ULT.BATTLE V.F	399
RAGON BALL Z (JAP)	449
RAGON BALL Z 2 (JAP)	499

TEKKEN 2 LA TOTALE !

EARTHWORM JIM 2	349
FADE TO BLACK	369
FIFA 96 SUPER PROMO !	249
FORMULA 1	369
GALAXY FIGHT	399
GEX	349
HEBEREKE POPOITTO	369
IMPACT RACING	349
IN THE HUNT	399
JOHNNY BAZOOKATONE PROMO !	299
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	499
MAGIC CARPET	369
MICKEY'S WILD ADVENTURE	349
MOTOR TOON GP 2	NEW
MYST	369
NBA IN THE ZONE	369
NBA JAM T.E	279
NEED FOR SPEED	369
NHL HOCKEY 96	369
OLYMPIC SOCCER	349
PANZER GENERAL	369
PSYCHIC DETECTIVE	349
RAGING SKIES	349
RAVEN PROJECT	399
RAW PURSUIT	349
RAYMAN	369
RETURN FIRE	349
RESIDENT EVIL	399
RETURN TO ZORK	399
RIDGE RACER	369
RIDGE RACER REVOLUTION	399
RISE 2	349
ROAD KILL	349
ROAD RASH	369
SKELETON WARRIORS	349
SOUL EDGE	NEW
PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS	349
NBA LIVE 96	369
NHL FACE OFF	299

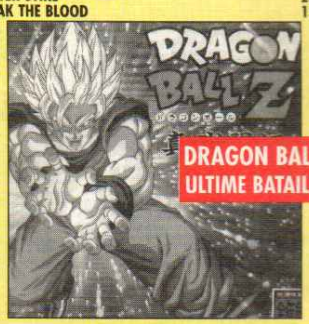
PO ED	349
SLAM AND JAM 96	299
SPACE HULK 2	369
TEKKEN 2	399
THEME PARK	369
TRACK & FIELD !	369
TOHSHINDEN 2	399
TOTAL NBA 96	369
VIRTUAL OPEN TENNIS	349
WING COMMANDER 3	369
X-MEN	349
ZERO DIVIDE	369
ZOOP	369

JEUX PLAYSTATION D'OCCASION + 800 JEUX D'OCCASION DISPONIBLES (EXEMPLES DE PRIX...)

3D LEMMINGS	239
ACTUA SOCCER	269
AGILE WARRIOR	269
AIR COMBAT	249
ALIEN TRILOGY	269
ASSAULT RIGS	249
BOXER'S ROAD	139
COSMIC RACE	199
CRITICOM	199
CYBER SLED	199
CYBERSPEED	199
D	279
DEFCON 5	249
DISCWORLD	199

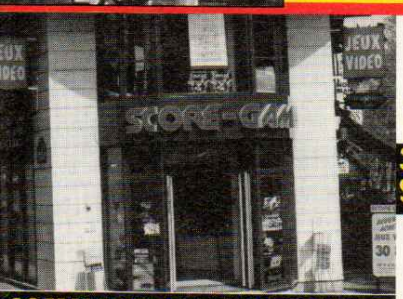
ALIEN TRILOGY NEW !

DRAGON BALL Z (JAP)	299
ESPN EXTREME GAMES	269
EXECTOR	199
EXTREME PINBALL	279
FIFA 96	169
GOAL STORM	169
HI OCTANE	249
IN THE HUNT (JAP)	269
JOHNNY BAZOOKATONE	249
JUMPING FLASH	199
JUPITER STIKE	239
KILEAK THE BLOOD	139



DRAGON BALL Z ULTIME BATAILLE !

KRAZY IVAN	199
LOADED	169
LONE SOLDIER	249
MAGIC CARPET	279
METAL JACKET (JAP)	199
MORTAL KOMBAT 3	199
NBA JAM 2	169
NOVASTORM	169
POWER SERVE	269
PRIME GOAL EX (JAP)	139
RAPID RELOAD	239
SHOCKWAVE ASSAULT	269
SPACE GRIFFON (JAP)	139
STARBLADE ALPHA	249
STREET FIGHTER MOVIE	199
STRIKER 96	99
TEKKEN	279
THUNDERHAWK 2	249
TOHSHINDEN (JAP)	139
TOHSHINDEN	139
TOTAL ECLIPSE TURBO	169
TWISTED METAL	279
VIEW POINT (US)	269
WAR HAWK	199
WING COMMANDER 3	279



COMMANDEZ FACILEMENT

téléphone 43 290 290 | 3615 SCORE GAMES | SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris | FAX (1) 43 29 57 57

3615 SCORE GAMES — TEL 36 685 686

DEMANDE DU NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
COTE DE REPRISE DE VOS ANCIENS JEUX ET CONSOLES
COMMANDES 24/24 H

REPRISE & JEUX OCCASIONS
TEL : (1) 43 290 290 +

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
J'INDIQUE UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)			CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

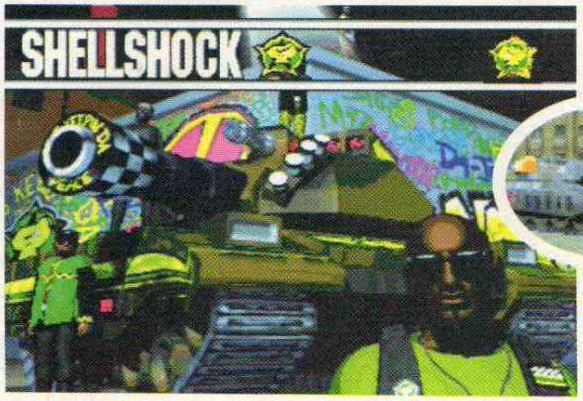
LIVRAISON 24H CHRONO

LES DÉMOS de l'été

Allez hop ! avec l'été, "PlayStation Magazine" n'en oublie pas pour autant ses lecteurs et lectrices qui, avant de partir bronzer sur les plages de France ou de Navarre, ne manqueront certainement pas de décortiquer le 3e CD offert avec ce nouveau numéro. Au programme, 3 démos entierement jouables ! Shellshock, Descent et Adidas Power Soccer pour ne pas les nommer. Le 4e programme que nous vous présentons n'est rien moins que l'un des jeux de cette année, si ce n'est LE jeu : Resident Evil de Capcom. Une vidéo censurée (on pense aux ames sensibles) vous présente ce superbe jeu sur la 32 bits de Sony. Un vrai chef-d'œuvre que nous testons d'ailleurs dans ce numéro. En attendant de vous revoir apres l'été, passez d'excellentes vacances !

SHELLSHOCK

EDITEUR : CORE DESIGN/ US GOLD
GENRE : COMBAT DE CHARS EN 3D
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU



Après Assault Rigs, également présenté en démo dans le CD de notre précédent numéro de "PlayStation Magazine", voici de nouveau un jeu basé sur des chars. Cette fois pourtant, et contrairement à son homologue, nous ne sommes pas dans le futur lointain, mais plutôt dans le proche. En 1997, une bande de rappeurs (!) d'un quartier chaud de Los Angeles a décidé de mettre en place une garde surpuissante destinée à protéger leur famille et leur quartier. Vous disposez d'armes lourdes et d'ustensiles ultra-modernes, et le but du jeu consistera à réduire à néant toutes les bandes rivales avides de pillage sur le premier niveau. Rien que du subtil ! Alors, prêt(e) pour la guerre? Yo, man !

Contrôles

SEL. ..... pour quitter le jeu
..... pause
..... affichage de la carte
..... pour changer de cible
..... pour utiliser les armes
..... pour sélectionner les armes
L 1 pour aller très vite vers l'avant
L 2 pour faire tourner la tourelle vers la gauche
R 1 pour aller très vite vers l'avant (bis)
R 2 pour faire tourner la tourelle vers la droite
R 2 + L 2 simultanément : pour recentrer la tourelle
Le pavé de direction sert bien entendu à faire avancer l'engin...

Informations complémentaires

Ceux ou celles pour qui la musique Rap est un véritable délice (hum, hum...), seront comblés en découvrant que dans la version complète de Shellshock, des chansons Rap du plus pur tonneau américain, et de surcroît d'un groupe célèbre, viendront accompagner leurs différentes missions... C'est seulement après chacune d'entre elles que vous pourrez aller vous réarmer ou carrément améliorer votre arsenal chez vos frères Black.

DESCENT

EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : ARCADE 3D À 360°
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU

L'action de Descent se passe très précisément en l'an 2169. Vous, pilote de vaisseau tout-terrain, êtes envoyé par vos employeurs de la Post Terran Minerals Corp. sur différentes planètes du système solaire, afin de comprendre ce qui s'y passe. Le rendement des mines qui s'y trouvent a en effet considérablement diminué ces derniers temps, sans que l'on comprenne pourquoi. À bord de votre engin incroyable, avec lequel vous pourrez évoluer dans des dédales en trois dimensions, exigus et sans lumière, il vous incombera de faire surgir la réelle vérité... Otages à sauver, monstres métalliques à éliminer et vie à sauvegarder seront vos principaux soucis sous terre. Attention aux haut-le-cœur !

Contrôles

..... pour avancer
..... pour reculer
..... écart à gauche
..... écart à droite
R 1 ...pour tirer des missiles
L 1 ...pour tirer des lasers
R 2 ...rotation vers la droite
L 2 ...rotation vers la gauche

Informations complémentaires

Descent possède dans sa version complète une option qui vous permettra de vous affronter en réseau, en reliant deux PlayStation. Même si le maniement s'avère être délicat au départ, ce titre qui utilise les trois dimensions de l'espace va vous procurer des sensations incroyables. À 360°, la tête en bas, ce titre est le premier du genre à réellement vous faire perdre la boussole ! Un maximum de plaisir pour une durée de vie incroyable.

ADIDAS POWER SOCCER

EDITEUR : PSYGNOSIS FRANCE
GENRE : FOOTBALL
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR (2 MINUTES)

Voici certainement l'un des titres les plus impressionnants récemment arrivés sur PlayStation. Et c'est Psygnosis France qui a élaboré ce superbe jeu de football. Le résultat est en tous points sensationnel. Vous avez dû certainement vous en rendre compte en scrutant les pages de "travelling" de notre précédent numéro. Dans cette démo, on vous propose ni plus ni moins que de disputer un match exhibition en mode "simulation", contre la console, entre l'équipe de Manchester United et celle de Psygnosis France ! Avec Adidas Power Soccer, vous retrouverez les mêmes coups des vrais matches de foot, l'éditeur s'étant employé à reproduitre le plus fidèlement possible le réalisme de ce sport. Du grand art désormais chez vous ! Bon match !

CONTRÔLES

Tout d'abord, appuyez sur "Start" pour démarrer le jeu, quand l'écran de garde de Adidas Power Soccer apparaît.

- ..... pour tacler ou passer
- ..... pour tirer ou faire un gros tacle
- ..... pour éviter un tacle
- ..... pour lober (ou passe longue)
- L 1 ... pour changer l'angle du terrain (4 en tout).

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

La version complète de ce titre exceptionnel propose 76 équipes de clubs des championnats français, anglais et allemand, 4 types de terrain, des voix dans les mêmes langues que celles des équipes (masculines ou féminines !) et tant d'autres options ! Mais Adidas, c'est aussi un mode Arcade explosif dans lequel tous les coups sont permis, du tacle à la hauteur des gencives jusqu'au tir "Predator Kick" d'une puissance inouïe. Vous pourrez également jouer à quatre en même temps, grâce au quadrupleur ou faire un championnat entier "sauvegardable" sur Memory Card. Alors, prêt pour le coup d'envoi ?

RESIDENT EVIL

EDITEUR : CAPCOM USA / VIRGIN I.E.
GENRE : ARCADE - ACTION - AVENTURE... GORE!
PROGRAMME : VIDÉO D'UNE DÉMO

On vous en parlait encore dans notre dernier numéro, voici donc ce fameux jeu qui défraye la chronique... Une démo de deux minutes environ, légèrement censurée sur les bords, de Resident Evil, le jeu d'action/aventure le plus gore que l'on ait vu depuis toujours. Le "travelling" est d'ailleurs dans le numéro que vous tenez entre les mains. Vous pourrez ainsi mieux vous rendre compte, images à l'appui, qu'outre la présentation en noir et blanc et certaines scènes (très rares finalement) jugées trop sanguinolentes dans le jeu, tout est quasiment identique à la version d'origine. Quasiment tout a été laissé tel quel. Si ça peut en rassurer quelques-uns...

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer avec votre règlement à PlayStation Magazine Abonnements - 90, rue de Flandre TSA 21005 - 75947 Paris Cedex 19.

PlayStation Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

1 an (6 n°s) pour **245 F** au lieu de ~~294 F~~
soit près de **17 % DE REDUCTION**

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

OUI, je m'abonne à **PlayStation Magazine** pour 1 an (6 n°s) au tarif exceptionnel de **245 F** au lieu de ~~294 F~~, soit près de **17 % de réduction**. Je joins mon règlement à l'ordre de **PlayStation Magazine** par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre PS008

❑ N° _____

Expire le : ____ Signature :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date de naissance : ____ Sexe : ❑ M ❑ F

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Achat

Département 1
Achète Theme Park maxi 250 Frs ou échange contre Kileak the Blood et Lone Soldier. Tel à Cédric au 54 42 54 28 après 18 h.

Département 13
Achète ou échange jeux Playstation d'occasion, possède Total NBA, WipEout, Tekken, Doom, faire offre entre 19 h et 21 h au 42 86 32 11, recherche NBA Live 96, Resident Evil, Wing Commander 3, Chronicles of the Sword.

Département 75
Achète en VF : Loaded, Doom, Need for Speed, Air Combat, Assault Rigs, Road Rash, échange MK3. Tel à Yoni au 48 03 06 80.

Département 76
Achète sur Playstation : ESP Extreme Games, D, Toshinden, DBZ : 250 Frs pièce. Tel à Yohan au 16 35 43 41 35.

Département 78
Achète sur Playstation : NBA JAM ou DBZ. Tel à Jérémy au 55 03 00 71 le week-end.

Département 94
Achète Resident Evil entre 250 et 300 Frs. Tel au 49 30 40 13 après 18 h à Jean-Jacques.

Département 94
Achète sur Playstation Tekken 2, Dragon Ball Z 2 en VF avec ou sans quintupleur. Tel au 43 96 91 10 après 18 h à Renault Yoann.

Département 95
Achète sur Playstation DBZ (Ultimate Battle 22) : 150 Frs ou échange contre Loaded. Tel à David au 34 22 09 61 après 19 h.

Contact

Département 27
Echange jeux : Rayman, Destruction Derby, Ridge Racer, Doom... Tel au 16 32 56 02 10.

Département 28
Echange tous jeux Playstation et achète accessoires. Bruyere David 1/446 Rue des Oriels 28100 Dreux ou tel au 16 37 46 91 07.

Département 31
Vends Playstation + manette + 7 jeux (Rayman, Destruction Derby, Ridge Racer, Toshinden, Mickey Wild Adventure...) + Action Replay + câble pour 2900 Frs. Tel à Thierry au 61 32 14 74.

Département 38
Echange Playstation + Zero Divide, Street Fighter, Novastorm, Crazy Ivan contre Saturn avec jeux ou vends 2000 Frs. Tel après 12 h 30 au 76 32 80 28.

Département 45
Echange Destruction Derby ou Tekken, Assault Rigs, Extreme Games, Need for Speed, Total NBA, Alien Trilogy, Wing Commander 3, Jumping Flash, Myst, DBZ sur Playstation ou vends 210 Frs pièce. Tel à Boris au 16 38 35 87 29.

Département 52
Echange Twisted Metal contre Need for Speed, Ridge Racer Revolution. Tel à Eddy au 25 88 12 68.

Département 59
Echange jeux Playstation : Fifa 96, Thunderhawk 2, Ridge Racer Revolution, Toshinden contre Fade to Black, Adidas Power Soccer, Magic Carpet, Wing Commander 3, Road Rash ou vends de 200 à 250 Frs. Tel à Fabien au 27 49 96 92.

Département 68
Echange ou vends sur Playstation : Tekken, Doom, Raiden, Ridge Racer, Toshinden, Rayman. Tel au 89 75 51 81 après 19 h.

Département 76
Echange sur Playstation : Magic Carpet contre Alien Trilogy Formula One. Tel au 16 35 28 56 91.

Département 77
Echange Power Serve ou Destruction Derby, WipEout contre Ridge Racer ou Thunderhawk 2 ou DBZ 1, 2, 3. Tel à Emmanue au 64 66 08 32.

Département 78
Echange ou vends jeux : Destruction Derby, NBA JAM, Striker et autres. Tel à Sébastien au 30 69 88 81 après 17 h 30 en semaine et avant 21 h le week-end.

Département 90
Echange SNIN + 15 jeux + adaptateur universel + SGB + 2 pads + 5 jeux GB contre Playstation + 1 manette. Tel à Jeff au 84 22 71 53 après 17 h.

Département 92
Recherche tout concernant les jeux Fade to Black et Flashback. Faire offre à Ludovic au 46 55 53 04.

Département 95
Echange Ridge Racer contre Total NBA 96 ou Myst ou 1 manette ou Magic Carpet sur Playstation. Tel au 30 40 70 26 après 18 h.

Vente

Département 2
Vends jeux Playstation : Doom, WipEout 250 Frs ou échange contre Krazy Ivan ou Road Rash. Tel l'après-midi à Frabrice au 23 24 13 27.

Département 2
Vends jeux : The D, Fifa 96, Wrestlemania à 250 Frs pièce ou le tout pour 600 Frs. Walter Lamoureux 20 Rue de Buironfosse 02120 Chigny.

Département 7
Vends ou échange jeux Playstation : 250 Frs sur région de la Drome, Ardèche, Isère. Tel au 75 23 27 44.

Département 12
Vends jeux Playstation VF : Loaded, Street Fighter The Movie, Goalstorm, Fifa 96 190 Frs chacun ou 700 Frs le tout. Tel au 65 63 47 60 de 10 h à minuit.

Département 13
Vends Loaded VF 180 Frs, ou échange contre Assault Rigs, Doom, Gex, Need for Speed, Road Rash, Thunderhawk 2, Rayman VF... Jacquet Eric 21 Campagne Lévêque 13015 Marseille.

Département 16
Vends Destruction Derby, Firestorm, Thunderhawk 2, WipEout, Tekken, Theme Park de 200 à 250 Frs. Tel au 16 45 64 10 68.

Département 19
Vends Playstation + 11 jeux + 2 manettes + 2 MC + volant et pédalier : prix à débattre. Tel au 55 92 12 56 à Christophe.

Département 20
Vends sur Playstation, état neuf : Tekken, Total NBA 96, Twisted Metal, Gex, Wrestlemania, Power Serve, Destruction Derby, Air Combat, Need for Speed, Road Rash, MK 3, Fifa 96, Actua Soccer entre 150 et 250 Frs, achète et échange MC, Worms, Theme Park. Tel au 95 36 45 30.

Département 27
Vends une MD + 18 jeux, vendu 1950 Frs à débattre ou échange contre Playstation avec 1 ou 2 jeux. Tel à Stéphane au 16 32 25 14 23.

Département 29
Vends : MK3, Tekken : 400 Frs. Tel au 98 92 89 62.

Département 31
Vends WipEout, Fifa Soccer 96, état neuf : 190 Frs pièce. Tel à Patrice au 61 78 60 57.

Département 34
Vends jeu Playstation VF : MK 3. Tel au 67 83 22 49 de 19 h à 21 h.

Département 37
Vends jeux Playstation VF : Tekken 250 Frs, Actua Soccer ou possibilité d'échange, vends aussi autre console. Tel à Ludovic au 16 47 91 50 61 après 19 h en semaine.

Département 38
Vends jeux à 250 Frs : Doom, Alien Trilogy, Tekken 2, Bio Hazard, DBZ, DBZ 2, Street Fighter Zero, Toshinden 2 et autres. Tel à Hakim au 76 24 15 93.

Département 38
Vens Playstation + 3 jeux et CD de démos pour 1800 Frs à débattre. Tel au 76 95 32 77.

Département 44
Vends Street Fighter 150 Frs (port compris) ou échange contre Warhawk. Tel au 40 52 09 69.

Département 44
Vends Playstation + 1 jeu Extreme Pinball + 1 pad + 1 MC : 1600 Frs. Tel à Jonathan au 40 78 51 94.

Département 45
Vends Fifa Soccer 96 sur Playstation et achète Formula One, pour tous renseignements. Tel au 16 38 31 28 28 à Frédéric.

Département 47
Vends jeux Playstation VF : Wing Commander 3, Magic Carpet 220 Frs pièce. Tel à Jean-Claude au 53 66 68 87 ou 08 90 29 72.

Département 49
Vends WipEout 250 Frs, MK 3 : 250 Frs, Tekken 250 Frs, Destruction Derby 250 Frs ou échange contre Ridge Racer Revolution, Doom, Toshinden 2, Need for Speed, NBA JAM 96, Resident Evil, Magic Carpet. Tel au 20 05 59 57.

Département 52
Vends jeux sur Playstation VF : Ridge Racer, Fifa 96, Goal Storm, Tekken, Destruction Derby : 200 Frs l'un ou 800 Frs l'ensemble. Tel au 25 55 73 37.

Département 57
Vends DD, Air Combat, R. Reload, Striker 96, Power Serve, et vends manette ou échange contre EPS, Total NBA 96, Formula One, Olympic Games. Tel à Julien au 87 64 04 50 après 19 h.

Département 59
Vends jeux Playstation ou échange Fifa 96, MK 3, ESPN Extreme Games, Destruction Derby. Tel à Christian au 20 62 94 43 de 9 à 12 h et de 14 h à 17 h, sinon au 20 32 90 92.

Département 59
Vends Jumping Flash 250 Frs, tbe ou échange contre jeux, faire offre au 20 49 07 22 uniquement sur la région Lilloise.

Département 59
Vends Ridge Racer VF : 230 Frs ou échange contre Need for Speed, achète jeu D à bon prix. Tel au 20 38 22 10.

Département 59
Vends ou échange sur Playstation jeux neufs : D, Lemmings 3D, faire offre au 20 73 06 07 le soir.

Département 59
Vends Destruction Derby, WipEout 250 Frs pièce, Striker 96 (foot) 200 Frs ou le tout 600 Frs ou échange. Tel au 21 74 67 42.

Département 59
Vends jeux Playstation VF : D, Ridge Racer, WipEout, Doom, Rayman : 250 Frs pièce, échange possible. Tel au 20 93 84 09 après 19 h.

Département 59
Vends plus de 3 jeux à prix intéressant : Total NBA 96 : 300 Frs, D : 280 Frs, Wing Commander 3 : 300 Frs. Tel à Alain au 20 53 39 44 après 19 h.

Département 60
Vends Playstation + 2 manettes + 6 jeux : Need for Speed, Actua Soccer, Total NBA 96, Lone Soldier, Road Rash, Ridge Racer, le tout a 6 mois : 4000 Frs. Tel à Ben au 16 44 07 81 04 après 17 h.

Département 60
Salut ! Vends jeux vidéo en tout genre (Playstation et Saturn) à prix sympas. A tout de suite au 16 44 42 85 60 ou au n° privilégié (24 h/24) au 09 92 43 92 à Olivier.

Département 62
Vends jeux : Rayman 280 Frs, Raiden Project 250 Frs, Ridge Racer 250 Frs et Worms 280 Frs. Tel à Grégory au 21 26 75 20 après 18 h 30.

Département 64
Vends Pro Action Replay Playstation 250 Frs, Rapid Reload 200 Frs pièce, échange possible. Tel à Christophe après 20 h au 05 56 54 38.

Département 69
Vends Playstation (garantie 6 mois) + 2 manettes+ carte mémoire + MK3, Wing Commander 3, Assault Rigs, valeur 3650 Frs, cédé à 2590 Frs. Tel à Philippe au 78 51 25 62.

Département 69
/ends jeux Playstation entre 00 et 250 Frs : Ridge Racer, Goal Storm, Total NBA 96, Destruction Derby, Actua Soccer, Fifa Soccer 96, Tekken. Tel à David au 74 01 3 69 après 18 h.

Département 74
ends Street Fighter the Movie et Rayman pour 250 rs pièce. Tel au 50 64 67 1.

Département 74
ends WipEout 280 Frs ou change contre D ou Krazy an. Tel à Olivie u 50 03 10 90.

Département 75
ends Playstation, état neuf + pads + Tekken : 1600 Frs à ébattre. Tel au 42 67 17 94.

Département 75
ends Playstation + 2 pads + souris + 2 MC + 7 jeux : D, Destruction Derby, Krazy an, Assault Rigs, hunderhawk 2, Loaded et otal Eclipse : 2800 Frs. Tel à ierre-Henri u 43 55 38 33.

Département 75
ends Playstation + 2 jeux MK3, Theme Park) + 4 CD émos + MC + 2 pads : 100 Frs. Tel à Alexandre au 3 87 43 93 sur Paris.

Département 75
ends jeux Playstation VF : 00 Frs : Ridge Racer, Air ombat, Kileak the Blood, estruction Derby, Firestorm, oom, MK3, Magic Carpet. el au 45 74 02 30 après 20

Département 75
ends D et Destruction erby 350 Frs les 2 ou 200 rs pièce ou échange contre eed for Speed, Magic arpet, Doom, Discworld, ekken 2 ou Alien Trilogy en F. Tel à Nicolas au 45 82 4 85 après 17 h 30.

Département 76
ends Playstation + 2 pads + GB + rallonge + 5 jeux, le ut sous garantie : 3500 Frs. el au 35 83 84 81.

Département 77
ends Playstation + 2 pads + jeux (Worms, Fifa 96) le ut pour 3500 Frs, vente parée possible. Tel à Xavier 60 03 20 45.

Département 77
ends jeux : Total NBA 96 : 0 Frs, WipEout, Ridge cer : 150 Frs, tous en VF et e. Bartolozzi Florent 70 Rue ector Berlioz 77380 Combs Ville ou tel au 64 88 65 65.

Département 77
Vends sur Playstation : Striker 96 : 250 Frs, Ridge Racer 200 Frs, Toshinden Arena 200 Frs ou échange possible. Tel à Daniel au 64 63 50 72.

Département 77
Vends sur Playstation : Tekken et Battle Arena Toshinden : 200 Frs. Tel à Michael après 18 h au 60 06 20 00.

Département 77
Vends Playstation + 8 jeux (Doom, Alien Trilogy, Magic Carpet...) + 2 démos + 2 pads+ 1 MC : 3000 Frs. Tel à Willy au 60 01 18 03 après 19 h 30.

Département 78
Vends Playstation avec une manette + 2 CD démo + 2 jeux : Ridge Racer, Road Rash : 1500 Frs. Tel à Eddie au 39 72 50 48.

Département 78
Vends : Tekken, Theme Park, Fifa 96, Worms 200 Frs. Tel à Laurent après 18 h au 30 61 75 65.

Département 84
Vends ou échange Tekken, Ridge Racer, Air Combat 200 Frs ou 500 Frs les 3. Tel au 90 37 71 48.

Département 91
Vends jeux Playstation : DBZ, Lone Soldier 200 Frs, Toshinden 150 Frs. Tel à Grégory au 69 04 96 88 après 17 h 30.

Département 92
Vends Tekken et Mortal Kombat 3 neufs. Tel au 46 03 87 46.

Département 92
Vends Tekken, Mickey's Wild Adventures, NBA in the Zone, tous en VF à 200 Frs chacun. Tel au 47 68 54 34.

Département 92
Vends Space Griffon + WipEout + Power Serve : les 3 pour 400 Frs. Tel à François au 47 37 44 37.

Département 93
Vends Playstation + 1 manette + Rayman, Tekken, Need for Speed, Mickey, Air Combat, WipEout, Extreme Games, Twisted Metal : 4000 Frs. Tel à Franck au 48 40 20 28.

Département 93
Vends jeux Playstation : Doom 270 Frs, Tekken 300 Frs, Ridge Racer 250 Frs VF. Tel à Romain au 43 04 05 38.

Département 93
Vends Ridge Racer 250 Frs. Tel à Cyril au 48 44 24 61.

Département 94
Vends jeux Playstation : Doom 250 Frs, Jumping Flash, WipEout à 200 Frs pièce, Toshinden, Rayman 180 Frs, Ridge Racer Revolution 300 Frs. Tel au 45 99 44 24 après 18 h.

Département 94
Vends Playstation + 2 manettes + 1 C + 8 jeux dont Adidas Power Soccer, Defcon 5... : 3000 Frs. Tel au 45 60 98 71.

Département 94
Vends jeux 200 Frs pièce ou 1100 Frs les 6 : Ridge Racer, Toshinden, Theme Park, WipEout, Discworld, Air Combat. Contactez Mme Barsi de 9 h à 18 h au 44 34 83 69 et au 48 77 23 99 à partir de 19 h 30.

Département 94
Vends jeux Playstation : Alien Trilogy, NBA 96, Doom, de 50 à 225 Frs. Tel au 63 75 57 37.

Département 95
Vends Playstation VF + 2 pads + MC + Adidas Power Soccer, Need for Speed, Tekken, 4 CD de démos : 2000 Frs. Tel à Benoît au 39 35 80 65.

Département 95
Vends jeux Playstation : WipEout, Ridge Racer 200 Frs pièce ou 360 Frs les 2. Tel au 34 72 59 29à Stéphane.

Département 95
Vends Destruction Derby 50 Frs, Fifa 200 Frs, SF Zero 350 Frs, Worms 250 Frs, Discworld 200 Frs ou échange contre Need for Speed ou autres. Tel à Luc au 39 87 41 14.

Département 95
Vends jeux Playstation : NBA JAM T.E., Tekken, WipEout : 230 Frs pièce. Tel après 18 h au 39 84 02 15.

Département 95
Vends jeux : Ridge Racer 150 Frs, WipEout, Fifa 96, Tekken, Destruction Derby, Wing Commander 3, Thunderhawk 2, Krazy Ivan 200 Frs l'unité. Tel à Eric au 39 37 90 83 entre 18 et 20 h.

Département 95
Vends Firestorm VF 200 Frs. Tel le soir au 39 64 39 30.

Département 95
Vends Theme Park, Doom, Destruction Derby, Rayman, Air Combat, Extreme Pinball, Ridge Racer, Worms, Striker, Wipe Out, Need for Speed entre 200 et 300 Frs. Tel à Thierry au 34 13 72 95 de 12 à 21 h.

Jobs

Département 92
Pour faire face à son expansion VIRTUAL STUDIO RECHERCHE 8 ingénieurs logiciel ou programmeurs maîtrisant le C, C++ et l'assembleur 80x86, 680x0, R3000, Power PC ayant une expérience dans le développement de jeux vidéo pour SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, PC CD-ROM. Envoyez CV + lettre de motivation à Christian Winon VIRTUAL STUDIO 9, Allée des Barbanniers 92635 Gennevilliers Cedex.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°5 en kiosque en Septembre prochain. Rendez-vous en septembre !

N°5

Votre département

☐ **ACHAT** ☐ **ECHANGE** ☐ **VENTE**

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

Cet été, PlayStation Magazine est là, et bien là ! Grâce à notre bande de joyeux testeurs et à ce tableau récapitulatif, vous pourrez en un coup d'œil, sur les plages de France et de Navarre, savoir si le jeu vaut la peine d'être acheté ou non. Et ce, même si ces notes possèdent un caractère subjectif ; c'est avant tout le côté "fun" qui est ici privilégié. Alors lisez bien ces quelques lignes, et tentez de vous accorder avec la personne qui correspondrait le plus à vos propres goûts.

Sur ce, bonnes vacances à tous !

	B. Janssens	V. Sebansky	N. Nini	J-F. Morisse	N. Moulin	O. Prézeau	R. Leboeuf	Et vous ?
INTERN.TRACK & FIELD	4	4	4	4	3	5		
OLYMPIC GAMES	4	5	4	4	4	4	3	
OLYMPIC SOCCER		3	3	3		4		
PETE SAMPRAS	4	4	4	3		3		
FORMULA ONE	5	5	5	5	5	5	4	
FADE TO BLACK	4	4	4	4	4	3	5	
RESIDENT EVIL	5	5	5	5	5	5	5	
NHL POWER PLAY'96		4	4		4	3	3	
CHEEZY		3	2		3	3	1	
GALAXIAN 3	2		1	1	2	1	1	
RETURN FIRE		5	4	3	4	5	4	
BUST-A-MOVE 2	3	4	3	3	4	3	4	
SPACE HULK		2	1	3	2	3	4	
GUNSHIP 2000			4	3		3		

LE SYSTEME DE NOTATION

1. **Nul. 10 % fun** (et encore 10 minutes)
2. **Pas Bon. 30 % fun**
3. **Moyen. 50 % fun**
4. **Bon. 80 % fun**
5. **Tres bon. 100 % fun**

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : (1) 41 34 87 75 Fax : (1) 41 34 87 99. Tél Abonnement : (1) 44 89 41 16
Gérants Christian Leveneur, Pierre Sissmann.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction Olivier Scamps.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse.
Maquette Marie Hédon , Alain Langlois, Christophe Gourdin Et Isabelle Lacombe.
Coordination technique Edwige Nicot.
Correcteur-réviseur Simone Audissou. ***Corrections Photographiques*** Stéphane Leclercq
Publicité Claudine Lefebvre, Antoine Tomas. ***Secrétariat*** Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro Benjamin Janssens, Kendy Ty, Raymond Leboeuf, Vladimir Sebansky,Olivier Prezeau, Nini Nourdine, Marc Toullec et Nicolas Moulin.
Dépot légal à parution. Toutes les photos de la rubrique «Gros Plan» sont © Patrick Sordoillet.
Conseiller auprès de la rédaction François Hermellin.
Correspondant permanent aux Etats-Unis Morgan.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champa,
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de couverture Resident Evil © Capcom USA/ Virgin I.E.

Avec

SCHWARZENEGGER

et SKYROCK

passez une journée explosive le 7 aout

L'EFFACEUR

Il effacera votre passé pour protéger votre avenir.

WARNER BROS. PRÉSENTE

UNE PRODUCTION ARNOLD KOPELSON UN FILM DE CHARLES RUSSELL ARNOLD SCHWARZENEGGER "L'EFFACEUR" (ERASER) JAMES CAAN VANESSA WILLIAMS JAMES COBURN ET ROBERT PASTORELLI

MUSIQUE DE ALAN SILVESTRI CO-PRODUCTEURS STEPHEN BROWN CAROLINE PHAM MONTAGE MICHAEL TRONICK, A.C.E. PRODUCTION DES DÉCORS BILL KENNEY DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE ADAM GREENBERG, A.S.C.

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS MICHAEL TADROSS CHARLES RUSSELL HISTOIRE DE TONY PURYEAR ET WALON GREEN & MICHAEL S. CHERNUCHIN SCÉNARIO DE TONY PURYEAR ET WALON GREEN

BANDE ORIGINALE DU FILM DISPONIBLE SUR CD ET K7 Mercury

PRODUIT PAR ARNOLD KOPELSON ET ANNE KOPELSON RÉALISÉ PAR CHARLES RUSSELL

DISTRIBUE PAR WARNER BROS. (Transatlantic), Inc.

WARNER BROS. A TIME WARNER ENTERTAINMENT COMPANY © 1996 Warner Bros. Tous droits réservés.

SORTIE LE 7 AOUT

Consoles+ 95%

PlayStation Magazine 5/5

CD Consoles ★★★★★

Player One 96%

Joypad 100%

RESIDENT EVIL

LA TERREUR A UN VISAGE...

Toutes les solutions sur MINITEL

3615 VIRGIN GAMES

HINTLINE 36 68 94 95 *

CAPCOM

© CAPCOM CO. LTD. 1995, 1996. Tous droits réservés.
PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

Distribué par

233 rue de la Croix Nive
75015 Paris
Tél. : (1) 53 68 10 00